176 PLAYSTATION 3 • XBOX 360 • Wii • PC • PLAYSTATION 2 • NINTENDO DS • PSP • MOBILE

# POWER UNLIMITED

HET GROOTSTE GAMESMAGAZINE VAN DE BENELUX

## GUITAR HERO ON TOUR
BRILJANT BEDACHT

## SINS OF A SOLAR EMPIRE
ONVERWACHTE TOPPER

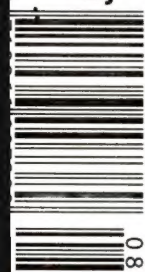
## CALL OF DUTY 5
NOG WREDER DAN DEEL 4

## BATTLEFIELD BAD COMPANY
BAD-ASS SHOOTER

FUCK DE ZOMER!
GAMES OM VOOR TE SPAREN

# Fallout 3

WWW.PU.NL
AUG.2008
€ 3,65



PLUS: VEEL VALSE FRAAIE VIRTUOZE VOLUPTUEUZE VROUWEN IN SOUL CALIBUR IV • SNOTNEUZEN SPELEN BUZZ QUIZ TV • FRACTURE LAAT JE ALLES SLOPEN • LEGO BATMAN IS BEPAALD NIET KINDERACHTIG • IN EEN SLAAPZAK VOOR KILLZONE 2 • KUNG FU PANDA • DE BLOB GEEFT KLEUR AAN HET LEVEN • GEEN GOUD VOOR BEIJING 2008 • GAMEN IN HET BUITENLAND • ERGER JE GROEN (EN GEEL) MET DE HULK • ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS • THE FORCE UNLEASHED IS DE NAAM STAR WARS HELEMAAL WAARD • ZOMBIES ON SPEED IN LEFT 4 DEAD • SOUL BUBBLES • WE LOVE GOLF • STARCRAFT 2 VS RED ALERT 3 • BUTTON BASHEN MET TRACK & FIELD • OUDERWETS GRIEZELEN IN SILENT HILL HOMECOMING • WALL-E • EN MEER...

Guitar Hero On Tour
is yource voor
49,99

Wijzigingen in afbeeldingen, prijs en/of drukfouten voorbehouden.



€ 7,50 korting op vertoon van jouw Power Unlimited VIG-card

# Guitar Hero On Tour Nintendo DS

Inclusief:

- Guitar Hero On Tour game
- Guitar Grip
- Aanpasbare strap
- Plectrum stylus

make it yource

free record shop

# FUCK DE ZOMER!

Op pagina 40 t/m 43 kun je al lezen waarom de complete redactie schijt heeft aan de zomer, maar in mijn geval komt daar nog eens een hele andere reden bij. Normaal gesproken word ik dagelijks bestookt met aanvragen voor games, maar tegen de vakantieperiode komt er elke minuut wel iemand langs. "Hey Niels, alles goed? Had ik al gezegd dat je er goed uit ziet vandaag? En is je haar nou weer aan het groeien?" Ja, goed, nee, zucht, zeg maar welke game je wilt "lenen" rest mij dan te zeggen. Maar het kan ook erger: zo zei HUB head honcho Wouter (nee, niet die baklap van de site) laatst nog tegen mij: "Hey Niels, ik ga volgende week met de hele familie met de auto op vakantie en geef je bij deze drie letters mee... PSP! Of wil je dat we je functioneringsgesprek dit jaar wat vervroegen?".
En fuck niet alleen de zomer, maar ook de verbreding! Nu opeens iedereen aan het gamen is, stromen de verzoekjes voor Boomblox-achtige games van alle kanten binnen. Erg leuk om aan te vragen ook! Nee hoor, hij is niet voor mij, maar voor iemand anders... Right!

Niels



# DE REDACTIE

Twee maanden geleden toonden de PU redacteuren aan dat ze veel verstand van voetbal hebben, want net als vrijwel alle experts zaten ze er met hun EK-voorspellingen helemaal naast. Maar laten we geen ouwe Spanjaarden uit de sloot halen, want over een paar weken komt er alweer een nog groter sportevenement aan: de Olympische Spelen!
In Australië haalde Nederland het recordaantal van 25 medailles, vier jaar geleden in Griekenland waren het er 22; hoeveel worden dat er in China, en wie zijn er een "zekerheidje" voor goud?

## JURJEN



Mijn kennis van de Olympische Spelen eindigt ergens bij het feit dat zowel Mario als Sonic eraan meedoen. Wat de fuck is dat trouwens met die sportvragen hier de laatste tijd; waarom krijg ik geen vragen over onderwerpen waar ik verstand van heb, zoals Major Minor's Majestic March op de Wii of zo?

## JEROEN



Wat kunnen mij die Olympische Spelen schelen! Ik ben nu effe bezig om in tien dagen m'n rijbewijs te halen, en als dat lukt is dat een prestatie waar menig topsporter een puntje aan kan zuigen. Gelukkig hebben ze na het rij-examen geen dopingcontrole want ik denk dat ik een heel buisje kalmeringspillen naar binnen ga werken, als ik naast die examinator moet gaan zitten.

## J.J.



We halen dit jaar veel zilver en brons omdat de Chinezen al het goud gaan wegkapen middels genetisch gemanipuleerde sporters. Ze hebben al jaren terug het schaamhaar van Anky van Grunsven, Pieter van den Hoogenband en onze hockeyers gekaapt, en we zullen tegen klonen uitkomen.

## WOUTER



Ik zou de Olympische Spelen pas boeiend vinden als de oorsprong ervan Romeins was geweest. Dus dat we de gemoderniseerde versie van gladiatorengevechten te zien krijgen en dat er nu in China een amfitheater gebouwd wordt waarin al die bloedige shit zich af zal spelen. Ik vind sport namelijk pas boeiend als het de bedoeling is dat de beoefenaars ervan elkaar KAPOT MAKEN!

## JAN



Zoveel verstand als ik heb van goud, zo weinig heb ik dat van Olympische sporten. Maar mijn inschatting is wel dat de hockeyers, zowel bij dames als heren, en Dennis van der Geest de grootste kanshebbers zijn op eremetaal.

## STEVEN



De Olympische Spelen? Is dat een pro-gaming event? Klinkt goed. Hoeveel is het prijzengeld en welke games worden er gespeeld? Ik ga alvast werken aan een mooi spandoek om Handewasser te steunen...

## ED



Twintig medailles moet mogelijk zijn, en kijken we naar de gouden plakken dan zijn in mijn ogen grote kanshebbers: de hockey dames, wielrenster Marianne Vos, Anky van Grunsven, één zeilteam (dames 470) en één roeiteam (dames 2). Ik denk dat achteraf velen zullen opmerken dat de meeste medailles, en met name de gouden, door dames gehaald zijn. Bij deze heb ik dat dus al voorspeld.

## MAARTEN



Nadat Nederland de wereld het beste voetbal ter aarde had laten zien tegen Italië, werden we op droevige wijze uitgeschakeld tegen het 'nietszeggende' Rusland. Leuk is dat! Ik ben opeens helemaal klaar met de vraag 'hoe zal Nederland het doen?' De komende maanden sluit ik me volledig af van welk sportevenement dan ook. Bah!

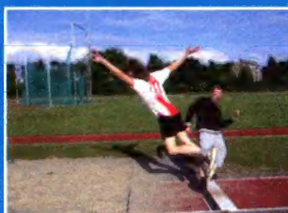
# IEMAND MOET HET DOEN

››› Op trip gaan om Star Wars: The Force Unleashed te kunnen spelen is al tof, maar als je dan ook nog uitgenodigd wordt om George Lucas z'n Skywalker Ranch te bezoeken dan word je als Star Wars fan wel even stil. We mogen Jan toch wel beschouwen als de PU redacteur die het meest heeft meegemaakt en de mooiste cadeautjes heeft ontvangen, maar zelfs hij was ongekend enthousiast over z'n belevenissen. En toen ie als afscheidspresentje ook nog een "echt" lightsaber zwaard meekreeg, sprak hij met een brok in z'n keel de inmiddels legendarische woorden: 'iemand moet het doen'.



# MAFFE MAARTEN

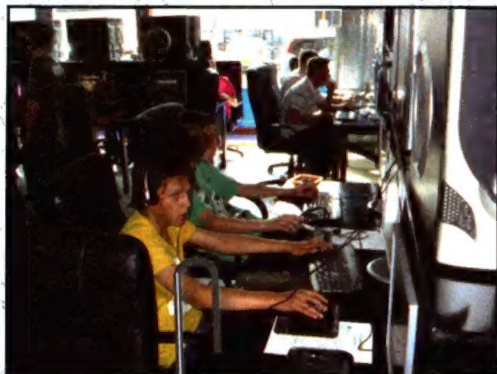
We hebben Maarten regelmatig gewaarschuwd, maar de blonde brekebeen kan 't niet laten: altijd moet ie weer aan iedereen laten zien dat ie de fysieke mogelijkheden heeft van een jonge God. Nu heeft 'm dat al heel wat pittige blessures opgeleverd, en dus zou je onderhand denken dat zelfs dit blondje met de jaren wijzer wordt.
Nou, vergeet het maar! Voor het spel Beijing 2008 bedacht de Haarlemmer dat het wel leuk zou zijn om enkele van de sporten in de game, ook eens in het echt te proberen... met alle gevolgen van dien (zie ook pag. 50).
Fruitmanden en andere cadeautjes voor Maarten kunnen naar het redactieadres gestuurd worden, wij nemen alles mee op ons dagelijkse ritje naar het Academisch Ziekenhuis te Amsterdam.





# UIT DEN OUDEN DOOSCH

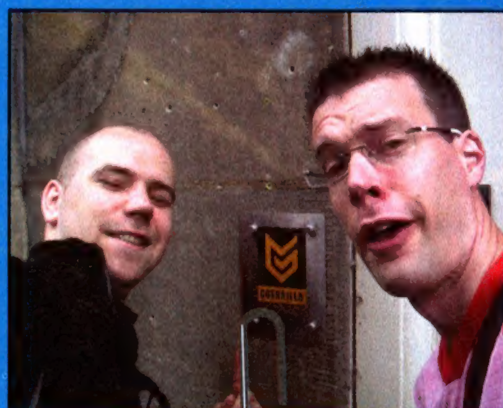
Hoe kan deze rubriek over iets anders gaan dan onze "15 jaar PU" party van vorige maand? Het was een intiem feestje maar we hadden jullie als lezers natuurlijk al een tof jubileumnummer cadeau gedaan, toch?
Op naar de volgende 15 jaar!
**ED**






# DYNAMISCH DUO DOET BRUTALE INVAL

Het leek al bij voorbaat een kansloze missie: onaangekondigd op bezoek gaan bij Guerrilla, de makers van Killzone. De Amsterdammers zijn op dit moment razend druk met Killzone 2, en dus zijn pottenkijkers uiteraard niet gewenst.
Toch dachten de langste en de domste redacteur van PU dat het hen wel even zou lukken om verslag te kunnen doen over de vorderingen van deze veelbelovende shooter.
Zoals gezegd: dat was een kansloze missie, maar toch was de brutale inval niet zonder succes. Integendeel; het leverde Wouter bijna een rolletje in Killzone 2 op (zie ook pag. 54)



















## ★ Brief ★ VAN DE MAAND

# TE VEEL GOLD AWARDS

Beste PU-redacteuren,
In tegenstelling tot wat de meeste mensen aan het begin van hun brief doen, wil ik bij deze zoveel mogelijk veren uit jullie reet trekken. Want volgens mij zijn er de laatste tijd zoveel ingestopt dat jullie erdoor zijn opgestegen tot een zekere hoogte en niet meer goed kunnen zien welk cijfer jullie onder de reviews zetten.
Nu doel ik niet specifiek op een Jan (99 voor AC) of een Jeroen (100 voor GTA IV), maar op eenieder van jullie. Het lijkt namelijk alsof de games tegenwoordig veel eerder voor een hoge score in aanmerking komen, nog even en het regent Gold Awards.
Nu is dat waarschijnlijk niet onlogisch met een jonge industrie die steeds meer ervaring opdoet, waardoor de kwaliteit weldegelijk omhoog gaat. Het is dus gewoon een verdomd goed teken. Maar nu is het aan jullie om hierop te reageren en de eisen die worden gesteld aan de games omhoog te schroeven.
Zorg er weer voor dat het duidelijk wordt welke games niet boven de middelmaat uitkomen, welke aandacht verdienen en welke iedereen echt gespeeld moet hebben. En beloon dus alleen de games die dat ècht verdienen met een Gold Award. Op de Olympische Spelen krijgt immers ook alleen de beste een gouden plak.
**Kevin van der Weijden | Internet**

*Nu maar hopen dat we niet net als bij de Olympische Spelen, meemaken dat sommige games hun Gold Award achteraf moeten inleveren omdat er doping in het spel was.*



The random drug tests continued, long after the shine of the medal wore off.

De redactie houdt zich het recht voor om brieven niet te plaatsen of in te korten. Plaatsing betekent niet dat de redactie de inhoud van de brieven onderschrijft. Anonieme brieven worden niet geplaatst. De schrijver van de beste, leukste, mafste, en meest (on)zinnige brief, ook wel brief van de maand genoemd, krijgt een (recente) game naar keuze van Electronic Arts thuisgestuurd.
STUUR JE BRIEF NAAR:
POWER UNLIMITED YO!POST - POSTBUS 1914 2003 BA HAARLEM OF MAIL NAAR: YOPOST@POWERUNLIMITED.NL

# FRAMEDROP ALBUM

Hallo,
Ik lees nu al jaren de PU en lig altijd dubbel van het lachen als ik de strip 'Framedrop' van Jordi Peters lees. Is het geen idee om al deze strips in een album te bundelen? Er zijn er inmiddels zoveel en er zullen vast ook wel strips zijn die dhr.Peters niet gebruikt heeft, dus een album moet makkelijk gevuld kunnen worden dacht ik zo! En dat je hem dan ook via Powerweb of zo kunt bestellen!
Vriendelijke groeten,
**Herald 'mole28' Mol | Internet**

*Weet je Herald, dat is niet eens zo'n heel gek idee. We gaan eens met Jordi om de tafel, wat dacht je trouwens van PU actionfigurines? Of PU handdoeken, PU zeepjes, PU lingerie, PU naises?*

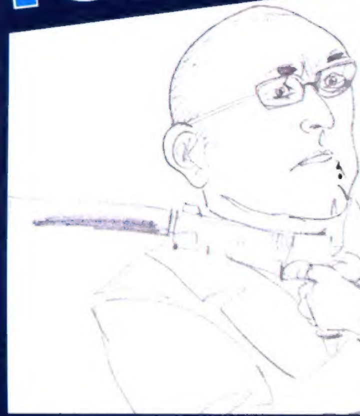


# SONY SUCKS

Beste PU,
Ik ben het nu helemaal zat. Ik heb al eens eerder een bericht gestuurd over de PS3 wat er allemaal aan zoog. En nu!!! Echt elk spel wat ik koop voor dat onding vergt bijna 7% van mijn harde schijf Echt waar, alleen al Metal Gear Solid 4 bijna 5 Gig!!! WTF, daar heb ik toch geen 60 GIG harde schijf voor gekocht? Die heb ik gekocht voor foto's, filmpjes, demo's en downloadable games, niet voor installatie shit van spellen die ik netjes legaal koop. En nog steeds hebben ze dat online gebeuren bij Sony niet op de rit het werkt gewoon niet!!!
En dat PS HOME? WTF, dat zou direct uitkomen met de lounge van de PS3 Hallo Sony!!! En dan die leugenachtige directeur van jullie. 'Nee hoor, DualShock kan echt niet samen met SIXAXIS'. Koekoek, ik heb al zo'n DualShock 3 (Japanse Import) sinds januari ofzo. En ligt dat ding hier al in de winkel? NEE! En waarom niet? Om dat jullie eerst die ouwe meuk kwijt willen. Echt, als er één bedrijf is die de gouden eikel van dit decennium moet krijgen, zijn jullie het wel. De groeten!!!
Verder vind ik jullie PU gasten wel super lief.
Ps. Nu niet gaan zeiken over blauwe eikels enzo hè? Hahahaha.
**Maurice Wolbert | Enschede**

*Hahahahaha! Briljant! Blauwe eikels! Hahahaha...*

# YO!ART



Van Bas kregen we deze drie kunstwerkjes toegestuurd, de hoofden van Ed, Jan en Jeroen op de lichamen van enkele bekende gamecharacters. Alleen Ed zei dat ie liever met z'n eigen afgetrainde body afgebeeld was.
**Bas Palsrok.**

# DAN WELKE

Haai lieden van de Power Unlimited,
Om op jullie reactie van mijn vorige brief terug te komen...sorry. Ik moet toe geven, de schrijfwijze was niet echt geweldig. Ik had zelf ook moeite de brief te lezen en zat die 'sukkel die niet schrijven ken' (mensen uitschelden is makkelijker en gaat vaak ook vanzelf) een beetje te vervloeken. Tot ik mijn naam zag. En ja,

# NEVERWINTER NIGHTS NOG SPRINGLEVEND

Sorry, maar als Bioware fan moet ik toch even reageren op Maarten's report van Alpha Protocol. Maarten zegt dat het team van Obsidian verantwoordelijk was voor "massaal gewaardeerde titels als Baldur's Gate 1 en 2, en Neverwinter Nights 2". Ten eerste, niet Obsidian maar Bioware heeft de Baldur's Gate games gemaakt, en die werden inderdaad massaal gewaardeerd. Ten tweede, Neverwinter Nights 2 is inderdaad door Obsidian gemaakt maar is een grote flop geworden. Alles wat Neverwinter Nights 1 (zie screen) groot maakte, ontbreekt in dat spel waar ze de naam Neverwinter Nights 2 op hebben durven zetten.
Bewijs? Beide worden online gehost door Gamespy, die statistieken bijhoudt. Neverwinter Nights 1 staat momenteel op de 12e plaats met 2026 spelers online, en "Neverwinter Nights" 2 staat op de 37e plaats met 432 spelers.
Waarom? Obsidian heeft veel te veel fouten gemaakt. Om te beginnen gebruikten ze Neverwinter Nights 1 zonder patches en expansions als de basis, daar zitten dan al veel fouten in, en daar voegden ze nog vele fouten aan toe. NWN2 is al anderhalf jaar uit en zit nog steeds vol fouten. Ze doen ook absoluut niets nieuws; ze beloofden dat er paarden in het spel zouden zitten, en voor de release hebben ze dat toch nog geschrapt.
En Neverwinter Nights 1 krijgt binnenkort een patch even groot als een expansion, inclusief paarden als volledig werkende rijdieren, die ook gebruikt kunnen worden in de strijd. Compleet gratis! NWN2 kan niet eens in de schaduw staan van deel 1, dat nog steeds op vrijwel elk vlak superieur is.
Met vriendelijke groet,
PS: check de NWN forums en NWvault eens, misschien kunnen jullie eens iets schrijven over hoe Neverwinter Nights 1 nog steeds springlevend is na zes jaar.
**Willem Verheij | Internet**

*Even een leuk weetje voor de lezers: wisten jullie dat Neverwinter Nights 1 na zes jaar nog steeds springlevend is?*





# GEEN EFFE ALSNOG... 2

dan schaam je jezelf wel een beetje. Dus nu nog sorry daar voor... maar daar typ ik niet voor.
Ik heb alsnog het advies van jullie game-goden nodig (slijmen is verplicht in je Yo!post). Ik heb ondertussen wat game's gekocht. World of Warcraft op advies van mijn neef. Ik heb Warcraft 3 nog op mijn computer staan en de (kuch) lichte druk van mijn neef, deden mij overtuigen het te proberen. Ik had alvast wat anti-game klinieken opgezocht voor het geval dat...maar dat bleek niet nodig te zijn. Wat blijkt, mijn computer kan World of Warcraft niet aan. Dag, 15 euro. Maar ik kon de game omruilen. Mooi!!! Alleen zijn er geen andere games van 15 euro, en die ene die ik wel leuk vond was 15 euro erbij...ik dacht dat ik er spijt van zal krijgen. Maar gelukkig heb ik daar geen spijt van! Wat een tof spel. Overlord is vet. Alleen jammer dat mijn computer die game ook niet aan kan. Gelukkig mijn vaders pc wel. Maar dat gaat een beetje traag. Maar daar sloeg ik me doorheen. Geweldig spel. Tot aan een grote eindbaas (ik zeg niet welke in verband met spoilers). Het is me nog niet gelukt hem te verslaan. Ik heb de Overlord nog nooit zo snel zien trillen.
Op mijn Wii heb ik ondertussen Mario Kart. Hartstikke leuk. Maar ondertussen ken ik hem wel en als ik speel wil mijn zusje meedoen. En dan kun je geen Grand Prix doen, dus alsnog mijn vraag.
Welke game voor op de Wii moet ik hebben op Zelda, Mario, My Word Coach en Metroid na dan? Want helaas is Super Smash (geen smask dus...ik kon mezelf wel slaan toen ik dat las) Brawl nog steeds niet uit. Please help!!!!
Groetjes van
**Jerry Gerritse | Schiedam.**

*Eerst een tip van Ed: lees zo'n brief- voor je 'm opstuurt- eens hardop voor jezelf voor, en begin dan helemaal opnieuw. Een spellingchecker kan soms ook helpen, maar als je PC geen WoW kan draaien, raakt ie in jouw geval misschien oververhit. Toch even een antwoord op je vraag, want dat heb je wel verdiend: voor de Wii vinden wij Boom Blox een heel leuk spelletje.*



## RARE PLAATJES

EJ POWERUNLIMITEDERS,
JULLIE BLAD IS GEWOON TE GAAF.
HIER EEN RARE FOTO DIE IK GEMAAKT HEB TIJDENS EEN POTJE COD 4.
BEREND BORMANS




**Oké, jongens; Overtref Berend en maak het volgende screenshot van een raar voorval in een game. Iedereen die een "raar plaatje" heeft weten te schieten, stuur 'm op naar:**

REDACTIE@POWERUNLIMITED.NL OVV RAAR PLAATJE.

# KORTE VRAAGJES

Beste PU,
Ik heb een aantal korte vragen voor jullie.
1. Ik kan met mijn DS niet op het internet (waarom weet ik niet), maar nu zag ik ergens op internet een soort USB-stick van Nintendo die dan via je pc/laptop verbinding maakt met internet. Kunnen jullie bevestigen dat die er is en zo ja waar kan ik die dan kopen?
2. Komt er een Final Fantasy naar de 360, want dat is nog steeds mijn favoriete gameserie en ze komen ongeveer overal op uit, behalve op de 360.
3. Kan ik Fable: The Lost Chapters voor de Xbox ook op de 360 spelen als ik Fable gedownload heb bij Xbox originals?
4. Komt er een Fire Emblem deel naar de DS, en zo ja wanneer?

Alvast bedankt.
**Janus AKA Paulus de Boskabouter | Internet**

1. Ja, die is er. Probeer't in een gameshop, of neem contact op met Nintendo.
2. Final Fantasy niet, maar er komen genoeg andere Japanse RPG's uit de stal van Square-Enix.
3. Fable The Lost Chapters is een standalone game, dus ja.
4. Nintendo kennende zullen ze daar vast mee bezig zijn.

---

Hey, PU gasten!
Ik heb een paar vragen.
1. Wat zou ik eerder kopen Assassin's Creed of GTA IV of Saints Row?
2. (Dit is een domme vraag) Moet je voor online spelen betalen als je GTA IV doet?
3. Weten jullie een site waar je een goedkope Xbox 360 kunt kopen?

Ga zo door met jullie heel heel fantastische blad, oké.
**Rick Martens | Internet**

1. GTA IV!
2. Op de PS3 is het gratis en op de 360 ook, maar dan moet je wel een Xbox Live Gold member zijn (wat 60 Euro per jaar kost).
3. Probeer Marktplaats eens.

---

Jow gasten van de PU, heb een paar vraagjes.
1. Wanneer komt Resident Evil 5 uit?
2. Wanneer komt Rock Band nou in ons landje uit?
3. Kun je vanaf het begin ook het pakket met alleen spel en een gitaar kopen?
4. Welke RPG zouden jullie aanraden, Eternal Sonata of Lost Odyssey?

Greetz,
**Aron Blanken | Internet**

1. Ergens in 2009.
2. Dat is nog niet bekend. Maar dit jaar nog.
3. Ook dat is nog niet bekend.
4. Lost Odyssey

---

Hey, gasten van de PU!
Ik heb een paar vragen voor jullie.
1. Ik wil niet weer komen met het gezeik, maar wat zou ik het beste doen: een PS3 of een Xbox 360 kopen? Ik twijfel wegens het online. Bij de 360 moet je betalen maar bij de PS3 niet. Zal ik doorsparen voor een PS3 of niet?
2. Hoeveel kost GTA IV nu voor de 360?
3. Wat is het verschil tussen een Xbox 360 Arcade en een Premium?
4. Is de red ring of death al uit de 360 gehaald?
5. Maakt de Xbox 360 nog veel lawaai?

**Rick de GTA FAN | Internet**

1. Kijk eens naar de games die je wilt spelen, en laat daar je keuze vanaf hangen.
2. Net zo veel als de PS3 versie.
3. Bij de Arcade zit geen harde schijf.
4. Nope, dat kan nog steeds gebeuren.
5. Geen lawaai, maar pokkeherrie.

STEVEN GAAT (F)ALLOUT!

# FALLOUT

**Ontwikkelaar Bethesda, bekend van the Elder Scroll RPG serie met Oblivion als hoogtepunt, is gevestigd in Washington DC. De setting van Fallout 3 is een apocalyptisch Washington DC. En Steven reisde onlangs af naar Washington DC. Toeval? Natuurlijk niet! Steven heeft bij Bethesda als enige Nederlander enkele uren door de vergane wereld van Fallout 3 mogen struinen! Hij heeft mutanten en radioactieve hapjes overleefd om nu zijn bevindingen met ons te delen. Vertel, Steven, vertel...**

Nou, daar gaan we dan luitjes. Welkom bij een vooruitblik op een van mijn favoriete games van 2008.
Er verschijnen natuurlijk veel schitterende games dankzij al die platformen van tegenwoordig, met als gevolg dat er jaarlijks tientallen titels zijn waar ik naar uitkijk. Maar daarnaast heb ik ook altijd nog een speciale lijst. Een lijst voor de echte elite games waar je een arm voor zou opgeven om ze te mogen spelen. Gamen met één arm is natuurlijk niet wenselijk (hoewel dit ongetwijfeld niet onmogelijk zal zijn) dus hopelijk begrijp je dat ik dit niet letterlijk bedoel.
Zo staan er op mijn 'best of the best' lijst van dit jaar games als Ninja Gaiden II, Wrath of the Lich King, Resident Evil 5... en Fallout 3!

## KUNST EN GAMES

Ik was volledig weggeblazen door Oblivion en zoals is gebleken vele gamers met mij. De game verscheen op een gunstig moment aangezien de waterval van vette 360 titels nog op gang moest komen, en op de PC is altijd ruimte voor een vette RPG. Een vette RPG was Oblivion zeker, met een uniek gevoel van vrijheid dankzij de overweldigende hoeveelheid quests en locaties die je kon verkennen.
Ik maak graag de vergelijking tussen kunst en games, omdat ik vind dat




"HET APOCALYPTISCHE WASHINGTON IS EEN INTRIGERENDE PLEK VOL DETAIL, LEVEN, SPANNING EN GEVAAR."

## FALLOUT MMO?

Tijdens een etentje na afloop van het studiobezoek wist ik mooi een plaatsje te bemachtigen naast een van de hoge pieten bij Bethesda. Uiteraard raakten we aan de praat over RPG's en ik kon het niet laten het gesprek richting MMO's te sturen.
Het idee van de gameplay van Oblivion en Fallout in een grote online spelwereld doet mij in ieder geval kwijlen.
Hij liet mij weten dat Bethesda sinds kort een nieuwe afdeling heeft die zich puur en alleen op MMORPG's richt. Dit team is vorig jaar begonnen aan hun eerste project, maar wat dit project precies inhoudt, mocht hij mij uiteraard niet vertellen.
Maar wat een toeval; sinds kort zijn de rechten voor een Fallout 3 MMO veiliggesteld door Interplay. En drie keer raden aan wie Interplay deze rechten heeft toevertrouwd? Inderdaad, ik denk dat we over enkele jaren kunnen genieten van een Fallout MMORPG uit de bekwame handen van Bethesda!

3





Die is duidelijk niet helemaal honderd procent.

er op het gebied van vormgeving en gameplay ongekende creativiteit is te vinden in de videogame-industrie. En of die vergelijking nou terecht is of niet; dat de hand van een ontwikkelaar herkenbaar is in zijn werk, is een feit. De samenwerking tussen de meest invloedrijke medewerkers van een studio levert een resultaat op dat meestal op vele fronten herkenbaar is, zoals je ook aan een goed schilderij kunt zien welke meester verantwoordelijk is voor het werk.
Dat Fallout 3 afkomstig is van de makers van The Elder Scrolls serie is dan ook overduidelijk. Met name de geweldige herinneringen aan Oblivion werden tijdens het spelen van de vroege Fallout 3 code aangewakkerd. Vat al mijn verwijzingen naar Oblivion overigens niet verkeerd op. Fallout 3 is absoluut geen simpele herhaling van hetzelfde trucje in een nieuwe setting; wel zijn veel gameplay kenmerken herkenbaar.

## REUSACHTIG

Toen ik destijds tegelijkertijd met Jan de review versie van Oblivion speelde, waren we al na een uur volledige andere verhaallijnen aan het volgen. En toen ik samen met zestien journalisten van over de hele wereld werd losgelaten in het apocalyptische Washington van Fallout 3 werd tijdens de lunch duidelijk dat wij allen een geheel ander avontuur hadden beleefd.
Ook de start van het avontuur kent de welbekende Bethesda opzet: je moet een uitweg uit een ondergronds complex zien te vinden, en al vechtend worden de essentiële gameplay elementen aan jou geïntroduceerd. En als je eenmaal de niet zo frisse buitenlucht inademt, is het aan jou om een richting te kiezen en al het moois dat Fallout 3 te bieden heeft, te verkennen. Wat mij meteen opviel tijdens mijn eerste stappen in de grauwe omgeving, was het detail dat Bethesda heeft weten aan te brengen in de spelwereld. De Gamebryo engine liet onze ogen in Oblivion reeds genieten maar het is duidelijk dat de programmeurs in de tussentijd niet stil hebben gezeten. De totale omvang van de spelwereld in Fallout 3 is weliswaar een stukkie >>

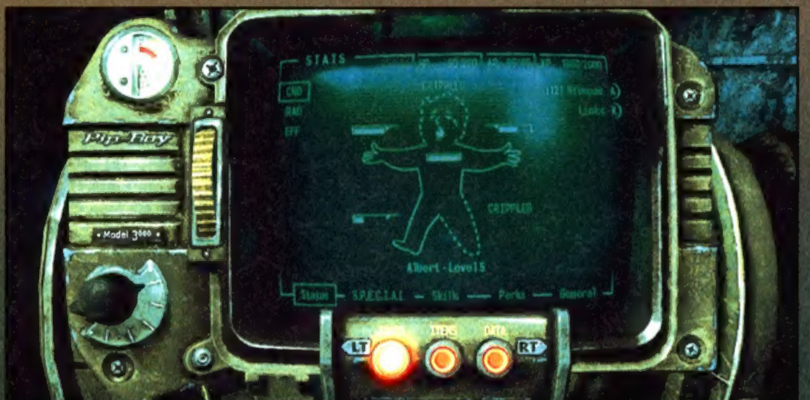





In de 22e eeuw zouden de huizenprijzen drastisch gaan dalen.

## RPG GAMEPLAY

De stempel Actie-RPG krijgt Fallout 3 uiteraard niet alleen mee omdat je naast het knallen ook het V.A.T.S. systeem kunt inzetten. Er zijn veel keuzes te maken wat betreft de ontwikkeling van jouw personage, waarvan een gedeelte met behulp van de stoere Pipboy interface is te volgen.
Deze computer zit aan jouw arm bevestigd en je kunt je te allen tijde tot de Pipboy wenden om de map te raadplegen, tussen quests te schakelen, of om andere armor en wapens te gebruiken.
Met ieder nieuw level kun je punten besteden aan skills die jouw speelstijl aanvullen. Zo kun je kiezen voor een specialisatie met kleine of grote vuurwapens, lasergeweren, of juist de kracht van jouw armen versterken en vooral met slagwapens werken.
Uiteraard is er ook een Sneak optie, hetgeen het iets makkelijker maakt om ongezien vijanden te benaderen. Jan zal blij zijn te horen dat je ook je onderhandelingsvaardigheden kunt verbeteren, voor speciale deals bij shops en nieuwe gespreksopties tijdens de vele dialogen.
Ook is er weer een lockpick minigame (een hele stoere) die vergemakkelijkt kan worden door in de bijbehorende skill te investeren. De Science vaardigheid speelt een belangrijke rol als je aan het hacken slaat, waarbij je ditmaal een code moet kraken door een wachtwoord uit een scherm vol met symbolen te plukken. Hiermee kun je niet alleen deuren maar ook gun turrets openen en vijandige robots in dienst nemen.
In ieder nieuw level kun je ook een punt besteden aan één van de aanwezige

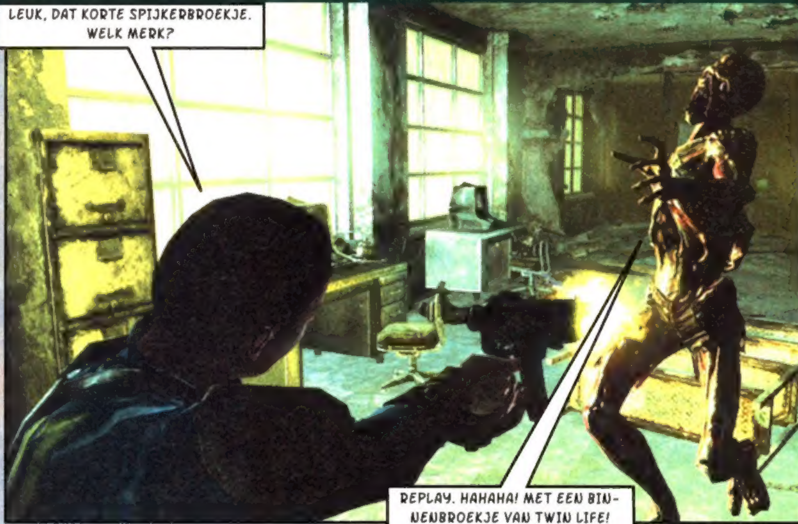



Perks. Deze versterken jouw personage op verscheidene gebieden. Zo kun je er voor kiezen simpelweg de eerder genoemde verzameling skills gezamenlijk een klein beetje sterker te maken maar er zijn interessantere opties.
Je kunt tot drie keer toe investeren in een +10% experience bonus, een heuse Little Leager worden om harder te slaan met slagwapens, of een Lady of Man Killer worden. Deze laatste Perk geeft je meer damage tegen respectievelijk vrouwen of mannen, evenals speciale Charm opties tijdens gesprekken.

>> kleiner dan het groene landschap van Oblivion maar wat betreft interessante locaties is er een grotere dichtheid, en omdat je alles te voet moet bereiken, voelt de wereld reusachtig.
De sporadische haperingen als een nieuw gebied van de grote open spelwereld wordt ingeladen, zoals je die in Oblivion tegenkwam, waren ook nergens meer te bekennen.

## GEEN SPOILERS

Maar goed, ik was dus op avontuur. Uiteraard gaat er een diep verhaal schuil achter Fallout 3. Eenieder die de voorgaande Fallout games heeft gespeeld is bekend met de vergane wereld als gevolg van een nucleaire oorlog om brandstof tussen Amerika en China. De restanten van een vervallen 22e eeuwse maatschappij dienen als achtergrond, waar de overlevenden te maken hebben met gemuteerde mensen en dieren.
Jij bent één van die overlevenden die in een speciale ondergrondse schuilkelder, Vault nummertje 101 wel te verstaan, veilig is geweest voor de radioactieve hel.
De hoofdverhaallijn is uiteraard nauw verbonden aan jouw ontsnapping uit de Vault en confronteert je al snel met een mysterieus verleden.
Ondanks dat ik me enige tijd in de hoofdverhaallijn heb verdiept, ga ik hier op verzoek van de ontwikkelaar niet verder over uitwijden. Gelukkig ben ik zelf ook geen fan van spoilers dus ik vind het geen probleem aan hun wensen te voldoen.




Wel interessant vond ik het om te ontdekken dat de designer verantwoordelijk voor de Dark Brotherhood verhaallijn (zonder enige twijfel mijn favoriete serie quests uit Oblivion) ditmaal aan het roer staat van de gehele bonte verzameling quests.






Sinds het prachtige optreden van de winnares van Holland's Got Talent, werden onder veel bruggen vergelijkbare acrobatische toeren uitgehaald.

## VAN BUREN

Fallout 2 (zie screen) verscheen in 1998 dus we hebben tien jaar moeten wachten op dit derde deel. Als de zaken echter anders waren gelopen bij uitgever Interplay hadden we al veel eerder in het bezit geweest van Fallout 3.
Onder de werktitel Van Buren werkte het Black Isles Studios team aan Fallout 3, dat met een nieuwe engine en een nieuwe held de serie de 21e eeuw in moest knallen. Helaas moest als gevolg van financiële problemen de PC afdeling van Interplay worden opgedoekt en werd de ontwikkeling van Fallout 3 gecancelled.
Niet veel later wist Bethesda de rechten van de populaire RPG serie te bemachtigen en vijf jaar later maken we ons wederom gereed voor de release van Fallout 3.
Het werk van Black Isles Studios is verder niet gebruikt door Bethesda, maar een tech demo van deze 'eerste' Fallout 3 uit 2003 is wel vorig jaar online gezet voor de liefhebbers.






## GARE SHIT

Dat het een rommeltje is in de wereld van Fallout mag duidelijk zijn. Bethesda's bedoeling is dan ook je echt het idee te geven in een smerige omgeving rond te lopen waarin je ook nog eens te kampen krijgt met lichamelijke problemen. Je loopt sowieso regelmatig gevaar door de straling en verschillende delen van jouw lichaam hebben een eigen energiemeter. Je zult vrijwel nooit in geheel gezonde staat zijn, als het aan Bethesda en de gemuteerde inwoners van Washington ligt.
Je kunt wel naar de fles grijpen voor wat extra kracht ten koste van verminderde intelligentie, of de nodige pillen in je mik gooien. Er is een uitgebreid assortiment drank en medicatie te vinden en soms moet je deze actief gebruiken om een bepaalde vaardigheid te boosten voor een quest.
Maar pas op dat je hier niet in doorslaat. Veelvuldig gebruik van drank en medicatie resulteert in een verslaving en dat levert je daadwerkelijk verminderde statistieken op als je droog staat, totdat je weer afgekickt bent uiteraard.

## POSTBODE

Aan activiteiten naast de hoofdverhaallijn ontbreekt het niet dus ik raakte al snel verstrikt in de problemen van de inwoners van de eerste nederzetting waar ik op stuitte. Het toepasselijk genaamde stadje Megaton is om een nucleaire raket heen gebouwd die nooit tot ontploffing is gekomen. Dat klinkt misschien een beetje link maar gezien de algehele staat van de wereld is dit niet zo schokkend.

Het kletsen met de inwoners confronteert je met uitgebreide gespreksopties die er voor zorgen dat je mensen te vriend kunt houden of tegen je in het harnas kunt jagen. Jouw gedrag levert positieve of negatieve Karma op, hetgeen invloed heeft op de manier waarop men op jou reageert.

Voordat ik het wist, werd ik verzocht een locatie te verkennen om informatie te verzamelen voor een boek, een brief naar iemands familie te brengen waarmee het contact was verbroken, en er was zelfs een duister figuur die wilde weten of ik bereid was het hele stadje op te blazen met de aanwezige kernkop.

Ik besloot postbode te spelen en van het afleveren van de brief mijn actieve quest te maken. Uiteraard bleek dit geen simpele klus en voordat ik het wist, was ik ondergronds op jacht naar een gevaarlijke bende.

Er is een map die ontdekte locaties weergeeft en een kompas geeft jouw bestemming en mogelijke interessante punten aan. De wereld van Fallout 3 is dus groot en overweldigend, maar alle middelen om prettig te reizen en je weg te vinden zijn voorhanden.



Strijd tussen een machine met geweer en een machinegeweer.

## ONTPLOFFENDE HOOFDEN

Omdat je de actie vanuit een eerste-persoon camerastandpunt aanschouwt, is het makkelijk te vergeten dat je een RPG speelt maar daar herinnert de actie jou wel aan. Er zijn namelijk veel wapens aanwezig in Fallout 3



Ooit was ie een gevreesde sniper maar sinds z'n ogen achteruit gingen, nam ie toch liever het zekere voor het onzekere.

- van kleine en grote machinegeweren, tot raketwerpers, vlammenwerpers en slagwapens aan toe - maar met knallen alleen zul je niet lang overleven. Er is een uniek systeem waarmee je de actie stil kunt zetten, om zo met behulp van Ability Points speciale aanvallen in te zetten gericht op specifieke delen van het lichaam van de tegenstanders.

Het gebruiken van dit zogehete V.A.T.S. systeem levert schitterende beelden op die niet geschikt zijn voor gevoelige gamertjes.

Iedereen die de Shivering Isles uitbreiding voor Oblivion heeft gespeeld, zal zich de fantastische scène weten te herinneren waar een kamer opging in kleurrijke vlinders, hetgeen jou de toegang tot dit nieuwe gebied verschafte. De grafische ontwerper verantwoordelijk voor dit memorabele schouwspel heeft zich ditmaal op de ontploffende hoofden en rondslingerende ledematen gericht die het V.A.T.S. systeem tot gevolg hebben.

Na uren spelen bleef het voldoening geven om een volle AP meter op het hoofd van een mutant in te zetten, en te ontdekken wat voor een effect dit met mijn huidige wapen had. Van simpele vuurwapens tot honkbalknuppels en portable nucleaire raketwerpers, het resultaat was altijd spectaculair.

## WORST

De speelsessie tijdens het pers-event deed mij smachten naar de release van Fallout 3. Men heeft een bijzondere RPG ervaring als een worst voor mijn neus laten bungelen waar ik veel te kort van heb mogen genieten.

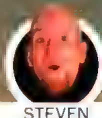
Het apocalyptische Washington is een intrigerende plek vol detail, leven, spanning en gevaar, en dan heb ik 't nog niet eens gehad over al die bijzondere verrassingen betreffende de gameplay die ons nog te wachten staan.




### VERWACHTING

Zelfs aan de hand van mijn relatief korte speelervaring durf ik te stellen dat we dit jaar op actie-RPG gebied niet beter verwend zullen worden dan door Fallout 3.

- De grote open sfeervolle apocalyptische wereld vol met intriges en actie.
- Het V.A.T.S. systeem dat ontploffende hoofden en rondslingerende ledematen met zich mee brengt.
- Ongeevenaard gevoel van vrijheid dankzij de vele non-lineaire en goed geschreven verhaallijnen.
- Ik heb m'n best gedaan maar ik heb tijdens mijn eerste kennismaking met Fallout 3 geen minpuntje weten te bespeuren.



STEVEN

FALLOUT 3
XBOX 360 / PS3 / PC
BETHESDA / UBISOFT
Q4 2008

# DS-TITELS OM IN DE GATEN TE HOUDEN

**Verderop in de PU lees je wat de grote boys de komende feestdagen gaan uitbrengen. Hier vast een blik in de glazen bol wat betreft de DS.**



## FINAL FANTASY IV

Net als Final Fantasy III, is FF IV op de DS een remake van een klassieker met 3D poppetjes, nieuwe muziek en nieuwe filmpjes, en verder wederom het aandoenlijke uiterlijk en ook de vertrouwde ouderwetse menugestuurde gevechten, evenals de random battles.
Het wordt typisch een game voor de fans van Final Fantasy aangezien we echt met een oldschool game te maken hebben, wat dan ook inhoudt dat je jouw personage moet levellen tot je een ons weegt. Want alleen door keihard te grinden zul je de diverse bosses uit kunnen schakelen en het verhaal tot een goed einde kunnen brengen. Nieuw is het feit dat de remake in tegenstelling tot het origineel, gesproken dialoog bevat.

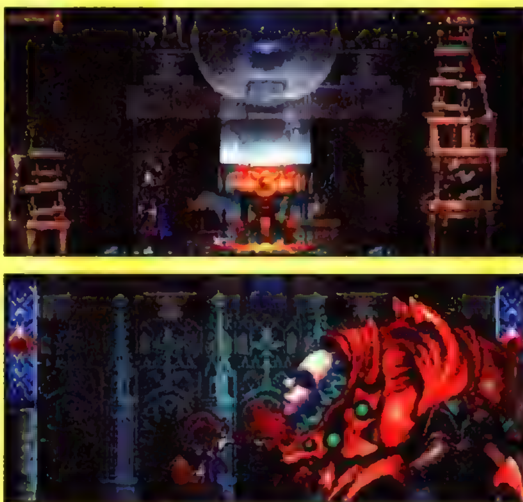


## CASTLEVANIA: ORDER OF ECCLESIAS

Order of Ecclesias kan niet anders dan een ontzettend vette game worden, al was het maar omdat Koji Igarashi zelf helemaal achter deze nieuwe Castlevania staat. Hij heeft overigens geleerd van zijn vorige DS avontuur, want het animé stijltje heeft hij lekker weggelaten en de traditionele Castlevania illustraties weer teruggehaald. Goed zo jongen.
De gameplay stond natuurlijk al als een huis en daar heeft hij dan ook niet zo heel veel aan veranderd. Wel heeft hij een nieuw systeem geïntroduceerd, Glyph genaamd. Hierbij draait het om zegels die je op het hoofdpersonage plakt. Deze kun je vervolgens inzetten om tegenstanders mee te bestrijden of om puzzels mee op te lossen. De Glyphs verbruiken wel magiepunten en het systeem heeft iets weg van het Tactical Soul systeem dat in Aria of Sorrow zijn intrede maakte. Eigenlijk stelt Castlevania nooit teleur, althans niet de 2D varianten, dus hou alvast wat geld apart voor dit juweeltje.

## SONIC CHRONICLES: THE DARK BROTHERHOOD

Op papier is The Dark Brotherhood een toppertje, want wanneer je BioWare (Mass Effect, Neverwinter Nights) als ontwikkelaar achter je hebt staan, kan het haast niet fout, toch?
Desondanks houden we nog even een slag om de arm, want deze Sonic RPG voelt heel erg aan als een 'My First RPG'. Het stijltje is zoet, een beetje zoals Mario and Luigi, maar qua gameplay erg basic uitgewerkt en je wordt ook behoorlijk aan het handje genomen.
Men heeft beloofd om voor heel wat kleine verrassingen te zorgen tijdens gevechten die alleen voor de DS werken. Verwacht dus touch-screen activiteiten zoals je die kent uit Elite Beat Agents, maar dan tijdens een knokpartij.
Laten we hopen dat BioWare de kwaliteit van haar andere titels in deze game kan stoppen.



# MICROSOFT LEKT (ON)BEWUST INFORMATIE

**Onlangs stond er opeens informatie op het net, afkomstig van het marketingkantoor van Microsoft. Het betrof een aantal 'geheime' projecten waar Microsoft mee bezig zou zijn.**

We zagen ondermeer het project 'Lips', wat een soort SingStar moet worden, Mii-achtige creaturen die je straks zelf op Xbox Live kunt aanmaken, een interactief gameshow kanaal en Forza dat zo groot gaat worden dat het bijna niet meer op een DVD past. Men had het over ruim vierhonderd verschillende wagens.

Allereerst is daar de vraag of deze 'informatie' bewust of onbewust is gelekt.
Het zal namelijk niet de eerste keer zijn dat de marketingafdeling dit soort 'oeps, foutje' naar de pers laat lekken om te kijken hoe de gamers er op reageren. En gereageerd is er.
De tweede vraag is hoe waarschijnlijk het is dat deze producten inderdaad op de markt gaan komen. Ons antwoord is 'heel waarschijnlijk', en wel zo waarschijnlijk dat we de aankondigingen al op de E3 verwachten. Want Microsoft wil graag meer soorten gamers te pakken krijgen, ook de kids en de meisjes bijvoorbeeld. En Nintendo en Sony hebben al laten zien hoe dat werkt.
En o ja, dat met Forza 3 hebben ze gewoon voor JJ en Steven gedaan. Om hun 'auto-verzamel fetish' te bevredigen.

## POWERSPY

- BioWare is een potje druk aan het doen. Naast een DS game en een mogelijk PSP-project, heeft men ook aangekondigd dat er in 2010/11 een MMORPG van hun hand zal verschijnen.
- Zouden die gasten een fabriek met Indiërs hebben ingeschakeld ofzo...
- Of het een KotOR MMORPG gaat worden, wil Bioware helaas niet zeggen.
- In ieder geval is het voor Steven fijn te weten dat hij over dik twee jaar ook geen sociaal leven zal hebben.
- Dat als zijn dochter, die dan een jaar of vier is, contact wil hebben met pappa, dan maar beter een karakter kan aanmaken in een MMORPG zodat ze pa in ieder geval virtueel nog een keer ziet.
- Is wel weer modern vaderschap.
- Mario Puzzo, de zoon van de schrijver van de waanzinnige Godfather reeks heeft filmdistributeur Paramount een proces aan de broek gedaan. Volgens Puzzo was de deal dat de erven Puzzo, zoals dat zo mooi heet, een deel van de inkomsten zouden krijgen van elke interactief product dat rond de filmreeks zou uitkomen. Tot nu toe is daar echter zip, noppes, nada van binnen gekomen.
- Of de aanklacht gewoon per post is verstuurd of dat de baas van Paramount het briefje 's ochtends vroeg in zijn bed vond, geprikt op een afgehakt hoofd van een paard, is onbekend.
- Overigens is EA bezig met The Godfather II, die op de E3 te zien zal zijn. Volgens de geruchten gaat het om een GTA achtige game met RTS-invloeden.
- Het moet niet gekker worden.
- Ubisoft heeft zoveel zelfvertrouwen gekregen door de reeks aan krakers die ze afgelopen twee jaar hebben gemaakt, dat men gaat proberen de diep weggezakte reeks Driver nieuw leven in te blazen.
- De Powerspy heeft begrepen dat de nieuwe Driver-game een wat meer cartoony uitstraling gaat krijgen.
- Dat moet niet al te moeilijk zijn, want je lachte je al kapot om de laatste twee delen...

# POWERSPY

- Nu zal de Powerspy hier niet gaan beweren dat de mannen bij de PU van het kaliber Handewasser en Grubby zijn, maar ze kunnen toch best een aardig potje gamen.

- Dat bleek maar weer eens op de PU Party. Lezers van de PU (en over het algemeen gamen die wel eens) konden daar de crew uitdagen in meer dan veertig games.

- En de PU bleef goed overeind. Zo verloor Jurjen geen potje met Super Smash Brothers Brawl (wat er misschien mee te maken had dat hij de game al had en de rest niet), bleef JJ ongeslagen in FIFA 08 en Forza 2, verloor Maarten slechts twee maal met Pro Evo, bleek onze nieuwe stagiair ooit tot de top bij Warcraft III te hebben behoord, verloor de oude stagiair Ward slechts éénmaal met Guitar Hero III en bleek hij een natuurtalent in Call of Duty 4, en tegen Steven durfde zelfs niemand het op te nemen in Dead or Alive 4. Bang voor een flink pak billenkoek.

- Overigens verloor de PU ook wel eens een potje. Zet JJ bijvoorbeeld niet achter een PC. Dan mogen we al blij zijn als ie na vijf minuten weet hoe hij moet lopen. Geef Steven niet dat plastic gitaartje in zijn handen, daar kan ie helemaal niks mee.

- Maar de grootste grap was Jurjen FIFA 08 zien spelen. Waarschijnlijk voor eerst. Want het werd 9-8 tegen een andere Nintendo-fan die de game nog nooit had gespeeld.

- Tekenend was het feit dat ie pas na vijf minuten door had, dat het blauw-rode team waar hij mee speelde Barcelona was.

- Op de PU Party werd ook een vakantie voor acht dagen naar een vijf sterren resort in Turkije verloot onder de trouwe adverteerders.

- Of bij het bepalen van de winnaar nog rekening werd gehouden wie er die dag opeens een advertentietje extra plaatste, is niet bekend.

- Het viel natuurlijk wel een beetje te verwachten, maar Metal Gear Solid 4 heeft de Japanse charts echt geownd. In totaal verkocht de nummer 1 twaalf keer meer dan de nummer 2 in de charts.

- Daar zal zeurkous Kojima, in ieder geval niks over te klagen hebben...

COMMENTAAR

## LEIPZIG HEEFT NOG NIET EEN KWART VAN WAT DE E3 HEEFT


J.J.

Ik ga dit jaar weer naar de E3 (dat heb je inmiddels al gezien op PU.nl natuurlijk). Gewoon, omdat ik van die beurs hou. Het kan me niet schelen dat ie kleiner is geworden, de party's er niet meer zijn en er minder mensen naartoe gaan. Voor mij is en blijft het dé gamebeurs op deze aardkloot. Ik geef er zelfs zonder enig probleem mijn verjaardag voor op (die is de 17e juli).
Ik word ook een beetje moe van het gedweep met de Tokyo Gameshow en lately, Leipzig. Leuke beurzen, die in tegenstelling tot de E3 inderdaad nog groeien, maar noem mij eens één echte scoop, één echt vette party waar nog jaren over geluld werd, die daar ooit heeft plaatsgevonden?
De TGS is fantastisch... als je van games met biseksuele gasten in maillots houdt die met te grote zwaarden in het rond hakken. En Leipzig, die komen met games die we vaak al kennen. Bovendien, in die stad wil je toch niet dood gevonden worden...
Nee, geen van allen bracht ooit wat de E3 heeft gebracht. De doop van alle moderne consoles (ik was er bij toen iedereen Miyamoto en de Wii uitlachte), de meeste games (TGS en Leizpig komen daar echt niet bij in de buurt) en de bruutste feesten (de Sony Party's zijn nog steeds legendarisch).
En ook nu zal er weer een hoop gebeuren. Minder dan voorheen, dat is waar; maar ik heb liever kwaliteit dan kwantiteit.
Nintendo gaat bijvoorbeeld aangeven wat er deze winter uitkomt. Wie zit daar niet op te wachten?
Microsoft en Sony zullen weer eens lekker met elkaar in de clinch gaan wie de grootste penis heeft en we gaan zeker een paar hele vette nieuwe games zien.
Wat natuurlijk ook meehelpt is LA.
Hoe je het ook wendt of keert: LA is gamecity bij uitstek. De gekheid van die stad, de filmindustrie om de hoek, het klimaat, de beste clubs, het is er allemaal.
En dat soort glamour zoekt de game-industrie. Als je de uitstraling van Hollywood wilt bezitten (en dat willen ze), dan moet je niet in Leipzig gaan zitten en ook niet in Keulen volgend jaar.
Europa zal het sowieso nooit halen omdat de Amerikanen verrekken daar naar toe te gaan.
En dat moeten ze vooral blijven doen, want dan kan ik ook volgend jaar weer lekker naar LA!

## SPOREPEDIA KENT AL MEER DAN EEN MILJOEN WEZENTJES

**Jullie worden bedankt! Zijn we als PU-crew al jaren bezig de 'gewone man' te overtuigen van het feit dat gamers ook hele normale mensen zijn, komt de Sporepedia om de hoek zeilen.**

Het betreft hier de online maak-een-wezen-tool van Will Wright, de grote man achter The Sims. Al deze wezens zullen straks in zijn nieuwe game Spore terecht komen.
Honderdduizenden gamers zetten de vage krochten van hun hersens open en gingen los. Elke leek zal het voer voor psychologen vinden, want hoe kom je anders aan het idee om een zespotige blob te maken met negen haren en twee slurfen... En die dan ook nog namen mee te geven als Snarlogglespurt, Loupgarou of de Ratscrapper. Of neem die gast die een heus Xbox 360 'controllerbeest' wist te maken ( zie screen).



Als je nu geïnspireerd bent geraakt, dan kun je naar Bureau Jeugdzorg gaan of naar www.spore.com.




## "ALS JE ME VRAAGT OF WE, STRATEGISCH GEZIEN, WEER DE EERSTE WILLEN ZIJN MET EEN NIEUWE XBOX, DAN ZEG IK VOLMONDIG 'JA'."

Xbox 360 baas Robbie Bach praat weer eens met de borst vooruit.

## MAKEN GAMES JE NU WEL OF NIET GEWELDDADIG...

In de VS is een actie gestart om oude games op te sturen naar de troepen in Irak.
Is dat omdat men denkt dat je van het spelen van games agressief wordt? Na het gamen moeten die gasten immers op patrouille de tulbanden van de Taliban afknallen, en als gamen hen suf zou maken, was dit vast niet toegestaan door de legerleiding.
In ieder geval maken de Yanks met liefde gebruik van de spellen die hen worden opgestuurd; al blijft het een raar idee: terwijl buiten de basis de kogels om je oren vliegen, binnen lekker Call of Duty 4 spelen...



# IN GESPREK MET: JC GUYOT

## CREATIVE DIRECTOR PRINCE OF PERSIA

**Op de afgelopen Ubidays sprak Jan de creative director van de nieuwe Prince of Persia. De man was zo schor van de voorgaande interviews dat Jan bijna zijn oor op diens mond moest leggen om de volgende antwoorden op zijn vragen te kunnen verstaan.**



JAN: De prins is deze keer een stuk flamboyanter in beeld met zijn wapperende capes en sjaals. Zien we hier wat Final Fantasy invloeden? Ook het kapsel van de Prins hint hiernaar, toch?
GUYOT: De een noemt Ico als invloed, de andere Final Fantasy. Ik heb beide game(series) hoog zitten maar de invloed was niet voelbaar bij het ontwerp van de nieuwe Prince of Persia. We wilden een nieuw verhaal vertellen, de Sands of Time trilogie achter ons laten. Dat betekende een nieuwe Prins, een nieuwe look en nieuwe gameplay... zonder uiteraard de basis los te laten. De nieuwe look is geboren uit het gegeven dat we allemaal dol zijn op de schetsen die onze artists maken. We wilden zo dicht mogelijk bij die ontwerpen blijven en kwamen daardoor uit op het 'getekende' uiterlijk.

JAN: De nieuwe Prince of Persia maakt gebruik van de Assassin's Creed engine. In hoeverre zien we gameplay elementen van die game terug?
GUYOT: De fantasiewereld van PoP is geen grote, open wereld. We maken gebruik van een Hub en van daaruit kun je aangrenzende gebieden bezoeken. Wel is de gameplay minder lineair dan in de drie vorige PoP games. Je hebt dus wel meer vrijheid, maar niet zoveel als in AC.

JAN: Met de introductie van Elika dachten we direct aan een co-op mode. Toch wordt Prince of Persia een singleplayer only avontuur. Een bewuste keuze?
GUYOT: Elika is van essentieel belang tijdens de gameplay. Ze vecht aan zijn zijde, geeft hem powerups en met haar kun je in combat en tijdens puzzels combinaties maken die de acties van de Prins versterken. Die combinaties van twee spelers zijn echter zeer diep en uitgebreid. Dat werkte niet in co-op. Uiteraard hebben we wel gestoeid met het idee maar dan zouden we Elika's moves heel erg moeten versimpelen en dat deed afbreuk aan het magische van haar personage.



JAN: Wat zijn de belangrijkste peilers van deze nieuwe saga wat het ontwikkelteam betreft?
GUYOT: Dat zijn er vier. Combat, The Glove, Acrobatiek en Elika. Al deze vier spelelementen grijpen in op elkaar. The Glove is een nieuw hulpstuk voor de Prins tijdens platformjumps en combat. Maar de manier waarop de vier peilers in elkaar grijpen is ronduit spectaculair.

JAN: Licht eens toe?
GUYOT: Sorry, (rochel) mijn stem is weg en ik zie dat de persdame aangeeft dat onze tijd erop zit...

## ROCK BAND ROCKS DE STATES... NU HIER NOG

**Nog steeds hebben wij Rock Band hier niet in de winkels gezien, en dat is balen, want wat is er leuker dan in je eentje op een gitaar spelen? Inderdaad, met z'n vieren een band vormen en een enorme pot herrie produceren.**

In de VS vliegen de Rock Bands de schappen uit (dankzij die bizar goedkope dollar) en dient zich de eerste third party hardware aan.
JJ, de drummer van de PU, kan daar behoorlijk blij van worden, want die drumkit van Rock Band is leuk, maar de vijfdelige kit met bewegende hihat!!! en bekken van Mad Catz is natuurlijk van een geheel andere orde. Mogelijk hebben we hier het eerste stuk hardware waar je, als je er helemaal op los gaat, een chick mee kan versieren...





## POWERSPY

- De mogelijkheid om zelf een creature aan te maken in de Sporepedia (van de game Spore) is met enthousiasme ontvangen.
- In één dag tijd werden meer dan 250.000 wezentjes aangemaakt.
- Dat 249.999 daarvan wandelende piemels waren, is dan weer jammer.
- Grappig was het voorval van een journalist van het Engelse tijdschrift PC Gamer die een soort tieten op pootjes had gemaakt en door de 'database-bewaker' van Spore gebanned werd vanwege 'indecent content'.
- De tieten waren trouwens niet het probleem. De priemende tepels wel.
- Echt veel games maakt ie niet meer, maar voor een lekkere quote kun je nog steeds bij Jan's vriend Warren Spector terecht.
- Nu roept dit orakel, die ooit de prachtige Deus Ex game maakte, weer dat lange games dood zijn. "Hoeveel mensen hebben GTA helemaal uitgespeeld? Twee procent misschien. En daar spenderen we dan 100 miljoen dollar aan."
- Op zich een plausibel argument, ware het niet dat diezelfde heer Spector vergeet dat GTA IV miljoenen keren over de toonbank is gegaan en Rockstar dus gillend binnen loopt.
- Hoezo willen gamers dan geen game van 100+ uur...
- Ook is Spector er helemaal klaar mee om games te maken met in zwart leer gestoken gasten met een gun in hun hand.
- Dan moet de Powerspy toch even nadenken wanneer hij voor het laatst een game is tegengekomen met een gast in een zwart leren pak...
- Oftewel, Spector is een beetje aan het frusten.
- Wat er misschien mee te maken heeft dat er al een paar jaar geen fatsoenlijke game meer uit z'n handen is gekomen.
- Terwijl Jan elk dag een kaarsje of vijftien opsteekt voor een nieuwe Thief...

# POWERSPY

- De Gears of War-film zal geregisseerd worden door de man die DieHard 4.0 maakte: Len Wisemen.
- Of Uwe Boll nog een pitch heeft gedaan voor deze functie, wilde Epic niet mededelen. Wel vond Mark Rein, de baas van Epic, dat we ons allemaal niet zo druk moeten maken over games & films.
- 'Het werkt of het werkt niet', zo simpel is het volgens Rein, en verder moeten we niet lullen.
- De Powerspy vraagt zich af of Rein ook zo onderkoeld reageert als zijn garagehouder ditzelfde zegt als hij zijn auto door hem heeft laten repareren…
- Microsoft schijnt al aan een nieuwe Xbox 360 te werken. Althans hoe moet de Powerspy de cryptische omschrijving dat 'iedereen en niemand aan een nieuwe console werkt' opvatten…
- Of zou het zo zijn dat niemand ene hol uitvoert daaro in Redmond…
- De Powerspy is gek op de commentaren die developers achteraf geven op hun game. Neem nu de developer van S.T.A.L.K.E.R.
- Volgens de baas van GSC was het project veel te ambitieus en waren ze nog veel te onervaren voor zo'n grote game.
- Goh, dat antwoord hadden we nu niet verwacht van een game die ongeveer zo'n 120 jaar in ontwikkeling is geweest.
- Leuk om te zien hoe Microsoft en Sony elke kans aangrijpen om elkaar een klets voor de kop te geven.
- Zie de reactie van Microsoft op het cancellen van Eight Days en The Getaway door Sony: "wij zullen nooit een game cancellen".
- De Powerspy heeft zo'n idee dat deze opmerking nog wel eens vol in het gezicht van Microsoft terugkletst.
- Capcom zal een 'grote' uitspraak doen op de komende E3. En het zal niet zijn dat Resident Evil 5 een maand eerder op de Xbox 360 uitkomt. Althans dat ontkennen de mensen van Capcom ten stelligste.
- Maar ja, je weet hoe het gaat met dingen die ten stelligste ontkend worden. Die blijken vaak ten stelligste waar te zijn.

## ALS WARIO ZO DOORGAAT, KAN HIJ HET WEL SCHUDDEN BIJ NINTENDO



HÉ BAKLAP! HEB JE HET AL GEHOORD? ER KOMT EEN NIEUWE GAME VAN MIJ NAAR DE Wii! NEE, HET WORDT NIET WEER ZO'N LULLIGE VERZAMELING MINIGAMES, WANT DIE ZIJN ER AL GENOEG OP DE Wii. NEE NEE, HET WORDT EEN HEUSE 2D-PLATFORMER! JE HOORT HET GOED, EEN 2D-PLATFORMER! WELKOM IN 1987! ACH JA, WAAROM ZOU NINTENDO DE MOEITE OOK NEMEN WEER EENS EEN ECHTE GAME TE BOUWEN. DAT DOEN ZE AL SINDS 2006 NIET MEER. EN MET MIJN DIKKE HARSES OP DE HOES LEVERT ZO'N HAASTKLUSJE TOCH WEL WEER GENOEG PEGELS OP. JE SPEELT DE GAME MET DE AFSTANDSBEDIENING OP Z'N KANT GEDRAAID VOOR HET WARE 1987-GEVOEL, EN KUNT SCHUDDEN OM DE DINGEN DIE IK IN HET SPEL HEB VASTGEPAKT EENS STEVIG DOOR ELKAAR TE RAMMELEN. HET SPEL IS DAN OOK HEEL TOEPASSELIJK WARIO LAND: THE SHAKE DIMENSION GENOEMD. DE SCHUDDIMENSIE, HOE VERZINNEN ZE HET. IK HOOP MAAR DAT ZE ER OOK EEN PAAR SCHUDDENDE TIETEN IN PROPPEN, ANDERS BEN IK PLEITE!

**"DE THIRD PARTY DEVELOPERS HEBBEN SCHROMELIJK ONDERSCHAT HOEVEEL MOEITE HET KOST OM GAMES DIE OP DE 360 ARCHITECTUUR GEBOUWD WAREN, ZO OM TE ZETTEN DAT HET OOK ECHT OPTIMAAL GEBRUIK MAAKT VAN DE MULTI CORE ARCHITECTUUR VAN DE PLAYSTATION 3."**

Shuhei Yoshida dist even wat third party developers.

## LUC BERNARD, EEN GAST OM IN DE GATEN TE HOUDEN

De 21-jarige Luc Bernard zou zijn game Eternity's Child eigenlijk uitbrengen voor Xbox Live Arcade, maar ziet daar toch maar vanaf omdat er te veel shit voor die service verschijnt. Zijn game zal nu dus alleen uitkomen voor PC en WiiWare, ondanks het feit dat casual gamers hem geen reet kunnen schelen.
Hij is trouwens ook niet tevreden over zijn game, Eternity's Child dus, die Wii-bezitters binnenkort voor 500 punten kunnen downloaden.
Luc deed dit soort uitspraken in interviews die later op zijn verzoek weer van internet werden gehaald, aangezien sommige mensen er wat overstuur op hadden gereageerd.
Dat had van ons niet gehoeven, want wij mogen Luc wel. Zelf zijn wij ook wel eens 21 jaar geweest, en dat is geen gemakkelijke leeftijd. Bovendien zien zijn games er lekker gek en eigenwijs uit, dus dan mag je ook best eens wat gekke en eigenwijze uitspraken doen.
Mede gezien het feit dat Luc Bernard werkt aan een educatieve holocaust-game voor de Nintendo DS, waarvan de opbrengst gaat naar de slachtoffers van de oorlog in Darfur, en dat hij zichzelf heeft opgelegd om in elk van zijn games minstens één homoseksueel personage te stoppen, lijkt die Luc ons een toffe gast.



## DE GAME VAN TIEN MILJOEN

Het succes van Call of Duty 4 begint angstaanjagende vormen aan te nemen. Onlangs werd bekend dat de Modern Warfare shooter de grens van tien miljoen verkochte exemplaren voorbij is gegaan (PC, PS3 en Xbox 360 bij elkaar). En als niet iedereen de PC versie illegaal gedownload had, was het aantal nog hoger uitgevallen. Call of Duty 5 (zie ook pagina 20) zal flink aan de bak moeten om deze aantallen te evenaren.



COMMENTAAR

# KRIJGEN PS3 EN XBOX360 OOK EEN Wii-CONTROLLER?



JURJEN

**De geruchten zwellen aan, en Sony noch Microsoft wil ze keihard ontkennen. Dus hoeft niemand écht verbaasd te zijn als binnenkort een soort Wii-afstandsbediening voor de Xbox 360 of PlayStation wordt aangekondigd. Jurjen bereidt zich alvast voor op de impact die zoiets zou kunnen hebben.**

EN WAT VOOR IMPACT ZOU ZOIETS HEBBEN?




Laten we met zijn allen eens heel kort door de bocht gaan: de Wii koop je voor de verfrissende besturingsmogelijkheden, de PS3 en Xbox 360 voor de mooie beelden.
Zit iedereen nog op zijn plaats? Mooi, want daar komt alweer een bocht, en daar gaan we minstens zo kort doorheen: de Wii koop je voor creatieve en innovatieve spellen, de PS3 en Xbox 360 om actiefilm-achtige verhalen te beleven.
Oh, je bent er nog? Dan bewonder ik je vergevingsgezinde geest. Want deze stellingen bevatten zo weinig nuance en oog voor uitzonderingen dat ze eigenlijk nergens op slaan. Toch helpen ze een beetje om duidelijk te maken hoe ik tot de volgende gedachten kom.

## HET BESTE VAN BEIDE WERELDEN

Als de PS3 en Xbox 360 een bewegingsgevoelige afstandsbediening krijgen, dan krijg je op die systemen zowel verfrissende besturingsmogelijkheden als mooie beelden voorgeschoteld. En kun je dus genieten van creatieve en innovatieve spellen met diepgaande, filmachtige verhalen. Stel je eens voor!
De PS3 en Xbox 360 zouden gamers het beste van beide werelden bieden, en aldus dat rotding van Nintendo eens stevig op z'n plaats zetten.
Sony en Microsoft zouden dus wel gek zijn om binnenkort niet met iets dergelijks te komen.

## WAARDELOOS PRUL

Er bestaat ook een andere manier om naar deze kwestie te kijken. Daarvoor moet je een bewegingsgevoelige afstandsbediening beschouwen als een waardeloos prul. Wat het in feite ook is. Een bewegingsgevoelige afstandsbediening wordt pas het oppakken waard als er een interessante game in de buurt is. De vele Wii-misbaksels van derde partijen, maken duidelijk dat het nog helemaal niet zo gemakkelijk is om creatieve en innovatieve games voor een bewegingsgevoelige afstandsbediening te ontwikkelen. Stel je eens het succes van de Wii voor, maar dan zonder games van Nintendo. Inderdaad, dat gaat niet zo gemakkelijk.

## ZWIEPEN MET KRATOS

Natuurlijk zijn er behalve Nintendo genoeg andere partijen die mooie games voor de bewegingsgevoelige Xbox-afstandsbediening en PS3-afstandsbediening kunnen maken. Als Microsoft en Sony zo attent zijn ook nog een soort van Nunchuck toe te voegen, kunnen we in RE5 of RE6 misschien wel genieten van de best mogelijke besturing voor een dergelijk spel, zoals in RE4 op de Wii.
Ik zou in God of War 3 ook wel eens zwiepende bewegingen willen maken om met de messen van Kratos te zwaaien.
Halo 4 zou een stuk sneller en misschien zelfs leuker dan de voorgangers worden door besturing met een soort Wii-controller.
Maar ik denk niet dat Microsoft en Sony door het voorbeeld van Nintendo te volgen ook zomaar even de huisvrouw kunnen pakken.

## VOLGELINGEN

Mensen die onlangs weer met gamen zijn begonnen, zeg maar de huisvrouw, hebben al een tijdje kunnen wennen aan het idee dat Nintendo ze op hun wenken bedient met toegankelijk en vernieuwend vermaak. Terwijl de Xbox 360 en PS3 met hun ingewikkelde geweldgames en onmogelijke controllers vooral voor een klein groepje bleke gamefreaks lijken bedoeld.
Er is meer dan het nadoen van Nintendo nodig om dat, overigens onterechte, beeld bij te stellen. Die bleke gamefreaks aan de andere kant, zitten waarschijnlijk helemaal niet te wachten op een bewegingsgevoelige knieval van Sony of Microsoft. Hoe zouden ze dat op een forum ooit moeten verdedigen? Die Sixaxis was al erg genoeg.

## IETS NIEUWS

Wanneer je zo dicht bij het eind van deze slingerende en hier en daar wat provocatieve tekst de weg nog niet bent kwijtgeraakt, ben je misschien ook wel bereid mij in een haakse bocht te volgen om bij de opvolger van de Wii uit te komen.
Iedereen verwacht dat Nintendo bij de opvolger van de Wii ook gewoon weer met een bewegingsgevoelige afstandsbediening komt. En juist daarom zullen ze met iets anders komen, want alleen met iets nieuws en verrassends kunnen ze de concurrentie een stap voor blijven.
Platgetreden paden verlaten om mensen uit te nodigen nieuwe wegen te bewandelen, dat is wat Nintendo momenteel doet en waarschijnlijk nog wel een tijdje zal blijven doen.
Om succesvol te zijn, zou de concurrentie ze juist daarin, maar dan ook alleen daarin, moeten volgen.




## POWERSPY

- Jij gaat dit jaar voor het eerst niet naar de E3 met Jan.
- Jan was de laatste maanden zo vaak naar de VS gegaan dat de douane het verdacht begon te vinden.
- Het zal dus wennen worden voor JJ, want het duo was volledig op elkaar ingespeeld en Jan's vervanger, de redactie-n00b Wouter, heeft nog weinig ervaring inzake de VS, gezien het feit dat de man naar dit land afreisde zonder een creditcard.
- Ook zal het tegenvallen voor bierdrinker en nachtbraker Wouter dat JJ er een keihard regime op nahoudt tijdens de E3. Er moet gewerkt worden en dus dient het lichaam fit en rein te zijn.
- Wat betekent dat er elke dag om 8.00 getraind wordt in de gym van het hotel.
- En dan trainen we meer dan alleen de bierspier.
- Volgens de baas van NVIDIA, Roy Taylor, de grote videokaartfbaas, zullen er steeds minder exclusieve PC-games komen. De boel zal gewoon steeds meer of eerst op de consoles uitkomen, of tegelijkertijd.
- Voordat alle PC-fanboys nu gaan lopen janken, die toekomst is niet per definitie kut voor hen. Volgens Taylor zullen de PC-versies altijd een meerwaarde hebben.
- Hij wees daarbij op Assassin's Creed en Gears of War die extra content bevatten, gratis online speelbaar (t.o.v. Xbox Live) waren en er ook veel mooier uitzagen.
- En daar hebben ze wel een puntje eens: punt.
- Infinity Ward, de heerser van de shooters dankzij Call of Duty 4, schijnt bezig te zijn met een sci-fi game. En die game gaat zo hard dat ie mogelijk op de E3 aangekondigd wordt.
- De Powerspy weet één ding. De engine achter CoD 4 is ijzersterk en heeft nog zeker een jaar voorsprong op de concurrentie.
- Dus als ze nog een keer willen scoren moeten ze hun game voor eind 2009 op de markt gooien.

## POWERSPY

- THQ doet er alles aan om Saints Row 2 maar weg te houden van GTA IV. Constant roepen ze dat het een ander soort game wordt.
- Beste THQ, dat zien wij ook wel. Maar doordat jullie het nu steeds roepen, pakt iedereen het juist op en gaat men de games juist naast elkaar leggen. Wees nu gewoon eens trots op wat je maakt en heb schijt aan wat anderen produceren. Als je game goed is, verkoopt ie vanzelf. Zie hier in een notendop de aanpak van Rockstar en die schijnt best goed te werken.
- Bizar onderzoek uit Amerika: Xbox 360 bezitters lezen meer boeken dan PlayStation 3 bezitters. Maar PS3-bezitters lezen weer meer kranten. Ook pikant, van Wii bezitters mag de man huilen, maar van de PS3 en Xbox 360 bezitters niet.
- Kan iemand de Powerspy uitleggen wat het nut van dit onderzoek is...

# DE MEEST WAARDELOZE WiiWARE

**Het laagdrempelige karakter van Nintendo's WiiWare-service heeft nu al een paar leuke en eigenzinnige spelletjes opgeleverd.**
**Het laagdrempelige karakter van Nintendo's WiiWare-service heeft echter ook als gevolg dat er een flink aantal waardeloze spelletjes onze kant op komen.**
**De volgende aangekondigde WiiWare-games lijken ons bijvoorbeeld niet direct je Wii-punten en geheugenruimte waard.**

### BEER PONG

Heb je wel eens een pingpongballetje in een plastic bekertje gemikt? Gefeliciteerd, dan heb je Beer Pong gespeeld. Dankzij de videogame Beer Pong kun je binnenkort ook virtuele balletjes in virtuele bekertjes gooien. Of dat veel leuker is dan de echte sport? Het antwoord laat zich raden.





### BLUE OASIS

Dit product verandert je televisie in een aquarium. Je kunt kijken naar de vissen die in het aquarium zwemmen. Het wordt ook mogelijk voer in het aquarium te strooien. Je kunt dan kijken hoe de vissen het voer opeten. De vissen hebben verschillende kleuren. Sommige vissen hebben ook strepen.

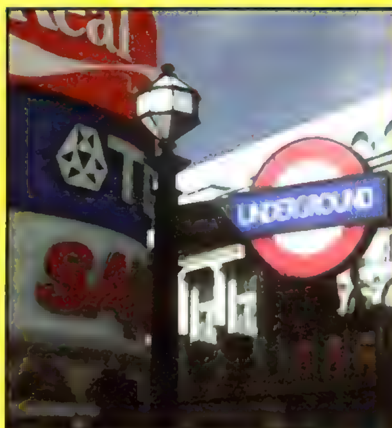
### MAJOR LEAGUE EATING: THE GAME

In dit spel kun je de Wii-afstandsbediening omhoog zwiepen om gehaktballen en andere etenswaren in de mond van je personage te gooien. Vervolgens moet je op B drukken om het eten te kauwen en door te slikken. Door de Wii-afstandsbediening heen en weer te zwiepen, kun je voorkomen dat je personage gaat kotsen.




# VERRUILT SONY HARDCORE VOOR MAINSTREAM?






**Sony heeft onlangs aangekondigd de ontwikkeling van de PS3-games The Getaway (screen rechts) en Eight Days (links) gestopt te hebben.**
**Het officiële statement luidde: "This decision was made following an internal review of all games and it was deemed that with the incredibly strong list of exclusive first party titles coming up both this year and in the near future, resource should be reallocated to enhance those projects closer to completion."**
**Volgens insiders gaan de mankracht en de fondsen voor deze projecten nu naar SingStar en EyeToy games.**
**Wat vinden wij hiervan? Gaat Sony Nintendo achterna in haar verbreding? Was The Getaway toch een dood spoor? Heeft Sony desondanks nog genoeg stoeremannen-games? Of is dit een grote schande? Onze eigen vier J's laten er hun licht over schijnen.**



**JEROEN:** Sony zit al jaren op het mainstream spoor als je kijkt naar het succes van SingStar, EyeToy en meest recent Buzz. Het zou mij verder niets verbazen als men veel mankracht wil zetten op een Wii-mote achtig apparaat. En tja, met alle respect... maar The Getaway was ook meer een sideproject dan een echt hoofdproject. Dus in die zin verbaast het me niet.



**JAN:** Ik heb de Getaway altijd een warm hart toegedragen ook al weet ik dondersgoed dat er heel veel mis was met die serie. Vooral de sfeer en de voice-acting uit deel 1 waren briljant. Ik had dolgraag een Getaway Amsterdam, of een nieuwe Getaway London gespeeld; maar die komt er dus niet. De manier waarop Eight Days tussenfilmpjes en ingame gameplay samensmolt zag er ook spectaculair uit... maar het blijkt dus dat Sony ons lekker heeft gemaakt met techdemo's die het nooit tot een game hebben gemaakt. Ik voel me dus wel een beetje bij de neus genomen, ja.



**JURJEN:** The Getaway-serie begon niet zo best en is sindsdien alleen maar slechter geworden. Misschien heeft Sony de PS3-Getaway eens kritisch bekeken en ingezien dat het zogenaamde Team Soho gewoon niet capabel genoeg is om dit soort prestigieuze games te maken? Als Sony de ontwikkeling van God of War 3 of Killzone 2 had gestopt, ja, dan had ik wel vermoed dat er meer aan de hand was. Maar in dit geval dus niet.



**JJ:** Als Sony denkt het grote geld te verdienen met de casual gamers die één of twee spelletjes per jaar kopen, dan zijn ze stom bezig. Verbreding moet, maar vergeet nooit de mensen die je altijd trouw zijn, door dik en dun. Anders gaan ze heel hard de muziek- en filmindustrie achterna waar de consument echt schijt aan het product heeft en men de boel niet meer aan de straatstenen kwijt raakt. Daarnaast heb ik een ander vermoeden. Ik denk dat een deel van het geld naar Killzone 2 gaat, om die game nu echt goed af te maken. In mijn optiek zijn ze nog nooit echt ver in The Getaway 3 bezig geweest en spendeert men die fondsen nu om de games die wel bijna af zijn goed af te maken. Want daar zit hem de crux: wil je veel geld verdienen, dan moet je gewoon een ijzersterke game maken, zie GTA IV en Call of Duty 4. Noem mij een casual game die hier dik overheen gaat.

# GAMEN OM EEN BMW 3 SERIES SPORT

**eSports, oftewel gamen om doekoes, is de sport van de toekomst, laat dat duidelijk zijn. Het bewijs werd onlangs weer geleverd in Londen toen vijf gasten probeerden de snelste ronde op de track 'Jemera' in GRID neer te zetten. Inzet: een splinternieuwe BMW 3-serie sport!**



Het geheim van een snelle ronde rijden zit 'm volgens Paulus in een mix van ritme, baankennis en niet te veel remmen.

Ruim anderhalve maand geleden plaatste Codemasters de demo van het fantastische GRID online, met daarop de Jemera-track in Spanje waar je een timetrial op kon rijden. Slim als Codemasters was, koppelde men er een wedstrijd aan vast. De snelste vijf tijden zouden uitgenodigd worden voor de finale in Londen om daar te strijden om een heuse BMW!

## PAULUS DE CROSSKABOUTER

Na een paar weken battelen (de demo werd meer dan een miljoen keer gedownload) bleven er vier Fransozen (waaronder drie broers, zie kader) en de 23-jarige Paulus Kampert, aka Paulus de crosskabouter, uit Delft over. Hij mocht dus naar de finale, terwijl dat niet eens de bedoeling was toen hij zijn rondje online ging rijden.
"Ik had de PS3 weer eens te voorschijn gehaald, want ik speel vooral PC, en trok als racefan de demo van GRID naar binnen. Al snel verzeilde ik in het timetrial-gedeelte waar ik tot mijn verbazing meteen vrij hoog in de ranking terecht kwam. Pas na een paar uur kwam ik erachter dat er een competitie aan vastzat en toen ben ik serieus gaan gas geven. Met als gevolg een vijfde plaats en een ticket Londen."

## ARROGANT

Die ontspannen houding stond in schril contrast met de mentaliteit van de vier Fransozen, die puur voor de winst waren gekomen. Strakke koppies, een hoop chagrijn, nul kennis van de Engelse taal plus een hoop arrogantie maakte dat Paulus snel de favoriet werd van het publiek. Vooral het feit dat de vier stokbroden in eerste instantie weigerden hun stuur aan Paulus te lenen (hij ging er vanuit dat er met de controller werd gespeeld), maakte hen niet echt populair. Maar zoals zovaak, gaat het in finales niet om hoe aardig je bent, maar om hoe goed. En hoe vervelend die vier Camemberts ook waren, racen konden ze. Als een ware metronoom klokten ze rondjes van 1.13.50 a 1.13.70.



Ook moet je de curbstones meepakken en het liefst zelfs het donker groene gedeelte achter de curbstones

## HET GEHEIM VAN EEN SNELLE RONDE

Het geheim van een snelle ronde rijden zit 'm volgens Paulus in een mix van ritme, baankennis en niet te veel remmen.
"Ik weet dat driften hip is, maar je rijdt er nooit een snelle ronde mee. Je moet bij elke bocht weten waar het rempunt ligt en de auto vervolgens vooral door de bocht laten rollen."
Baankennis is cruciaal. Paulus: "de echte winst zit 'm in het kennen van de baan en dan met name in het opzoeken van punten waar je kunt afsnijden. Ook moet je de curbstones meepakken en het liefst zelfs het donker groene gedeelte achter de curbstones, die 'uitrijstroken' geven je de kans wat harder de bocht in te gaan en minder te remmen."

### DRIE BROERS

Drie van de vier Franse finalisten bleken dus broers te zijn. Zij bezaten zelfs de nummers 1, 2 en 3 in de ranking. De broertjes Lacombe verdelen in Frankrijk al jaren alle raceprijzen op Gran Turismo-gebied. De jongste, Thiebauld, is zelfs Europees kampioen en de nummer 2 van de wereld bij deze game. We hebben het sterke vermoeden dat de moeder de kinderen in een raceauto verwekt heeft.

## ALL IN THE FAMILY

Geheel in stijl van de ranking (men zat een paar honderdste van een seconde uit elkaar), draaide het in de finale om details. Paulus weerde zich kranig en wist het tot de derde ronde te schoppen. Daar bleek hij echter twee honderdste van een seconde langzamer te zijn dan de nummer 2. En dus was het 'zeg maar dag met je handje tegen de BMW'. Die auto ging naar de jongste telg uit het Lacombe-geslacht die al de hele dag de snelste tijden neerzette. Verdiend in 1.13 seconde en een beetje...

**"BIJ EIGHT DAYS EN THE GETAWAY HEBBEN WE NOOIT GEZEGD DAT HET ECHTE GAMES WAREN. ZE WERDEN OP DE E3 GETOOND ALS VOORBEELD VAN WAT DE PLAYSTATION 3 ZOU KUNNEN GAAN DOEN. MISSCHIEN DAT DIT WAT VERWARREND WAS OMDAT ER OMHEEN OOK ENKELE ECHTE GAMES WERDEN AANGEKONDIGD."**

Shuhei Yoshida, baas Sony World Wide Studios, lult zich er lekker uit.

# JE HEBT SPONSORING EN SPONSORING

Dat de game-industrie af en toe sport sponsort (en dan hebben we het niet over eSports), dat is bekend. PlayStation is al jaren te zien in elke Champions League wedstrijd en op Le Mans (er is zelfs een bocht op het circuit naar PlayStation vernoemd), Xbox heeft veel met snowboarding gedaan en sponsort het Peugeot-team op Le Mans en SEGA was ooit shirtsponsor van Arsenal.
Maar de Guitar Hero III Aerosmith plakkert op een NASCAR-wagen vinden we wel een van de bruutste vormen die we tot nu toe gezien hebben.
Nu maar hopen dat coureur Dario Franchitti, de wagen niet binnen een paar rondes tegen de muur zet. Want dan heb je weinig lol gehad van je centen.



# CALL OF DUTY:

**Echt blij werden we niet toen we hoorden dat in de nieuwe Call of Duty voor de zoveelste keer WO II het strijdtoneel is. Volgens Maarten is die teleurstelling volkomen onterecht.**

Er rust een behoorlijke druk op de schouders van Treyarch. De ontwikkelaar staat voor de loodzware taak om het vijfde deel in de Call of Duty reeks naar hetzelfde hoge niveau te brengen als z'n door Infinity Ward ontwikkelde voorganger. Een bijzonder pittige opdracht, want Modern Warfare is niet alleen meer dan tien miljoen keer verkocht, het is bovendien de meest gespeelde game op zowel de PlayStation 3 als Xbox 360!

## JAPANSE GRUWELIJKHEDEN

Al snel werd me duidelijk dat World at War minstens zo gruwelijk gaat worden als Modern Warfare. Ik kreeg een scène te zien waarin een Amerikaanse gevangene door een Japanner gemarteld werd. De hulpeloze man hield echter dapper stand en spuugde met z'n laatste kracht een mengsel van bloed en speeksel bij de Jap in z'n smoel, waarop deze een sigaret in het gezicht van de Yankee uitdrukte en z'n keel doorsneed met een katana.
De toon van oorlog in al z'n wreedheid is gelijk gezet. Wie zich de taxirit uit CoD 4 kan herinneren, weet waar ik het over heb.
Niet veel later vallen een paar Amerikanen het hutje binnen. Omdat jij daar ook gevangen zit, komt de reddingspoging precies op tijd vóor jou… voor de gemartelde man niet.

## DE SLAG OM PELELIU

Bovenstaande gebeurtenis speelt zich af aan de kust van Peleliu, een klein eilandje dat deel uitmaakt van de eilandengroep Palau, ten noorden van Indonesië en ver ten zuiden van Japan. Na de Eerste Wereldoorlog viel Palau in handen van de Japanners en voor de Amerikanen was dit eilandengroepje in 1944 het enige obstakel op hun weg naar de Filippijnen.
In krap twee maanden tijd sneuvelden er bijna vijftienduizend mensen waarmee de slag om Peleliu tot een van de bloederigste van de Pacific behoort.
Een zwarte bladzijde in de geschiedenis, zeker omdat men achteraf nog steeds twijfelt aan het nut van de hele operatie. Dit deel van WO II, dat velen het liefst zouden vergeten, wordt door Treyarch vakkundig boven tafel gebracht in World at War.




## EEN ANDERE OORLOG

Het vechten tegen Japanners is een ander soort van oorlog-voering dan we gewend zijn. Helemaal op een eiland als Peleliu, dat bestaat uit strandvlakten, moerassen, bergen, grotten en een vrijwel ondoordringbare jungle. Als je weet met wat voor instelling die gasten de strijd aangingen, zou je spontaan een rubberboot opblazen en terugpeddelen naar huis.
De Japanse strijders van de keizerlijke marine beschouwden het als een eer om voor hun land te vechten én te sterven! Het was zelfs zo extreem dat tot ver na de oorlog vele Japanners zich schuilhielden op het eiland om geen gezichtsverlies te lijden. Ze hadden zich immers toch over moeten geven…
Deze halve kamikaze figuren hanteerden tactieken die totaal nieuw voor ons westerlingen waren. Zo zaten ze dagenlang in bomen om te wachten tot het juiste moment voor een verrassingsaanval. Ze maakten gebruik van de omgeving door zich te verstoppen in de rimboe. Of ze gingen in zelf gegraven en goed gecamoufleerde kuilen zitten, om onverwacht toe slaan.
En als ze zich overgaven, hadden ze de wreedheid om nog even snel hun granaten te droppen als ze temidden van een groep Amerikanen stonden. Ja, sluwe ratten waren het.

## HORROR BELEVING

In het eerste level krijg je al direct met die Japanse sluwheid te maken. Na de invasie op het strand, trek je via een dorpje, dat in lichterlaaie staat, de tropen in. Nauwe paadjes in het holst van de nacht met een maan die door de palmbladeren schijnt. Het ziet er oogstrelend mooi uit, maar schijn bedriegt...
Achter elke boom of steen, of onder elk onnatuurlijk stukje ondergrond ga je gevaar zien, en dat maakt dat je CoD 5 met een heel ander gevoel speelt dan z'n voorganger. Je wordt achterdochtig en bent continu aan het zoeken naar de tegenstander.

DIT IS DE LAATSTE KEER GEWEEST DAT JE ME 'EEN NAAR BEDORVEN KERRIE-RIJST RUIKENDE SPLEETRAT' NOEMT!

IK BEDOELDE HET ALS COMPLIMENT, INCONTINENTE WATERBUFFEL!

## KRIJGSGEVANGENEN

Je begint in CoD 5 als gevangene. En dat is geen pretje, als ik de geschiedenisboeken mag geloven. Hoewel er toen ook al internationale regels bestonden (verdrag van Genève) waren de Japanse kampen berucht als het om het behandelen van krijgsgevangenen ging. Een op de drie geallieerden overleefde deze hel niet. Extra schrijnend als je bedenkt dat in Duitsland tijdens WO II, slechts twee á drie procent van alle krijgsgevangenen stierven.

# WORLD AT WAR

Je checkt elke boom wel drie keer. Wie weet hangt er weer zo'n halve gare in.
Als er een vogel tussen de bomen vliegt, is de kans groot dat je je magazijn erop leeg knalt, zo gespannen ben je tijdens je overlevingstocht.

## ALLES IN DE FIK

Na de jungle volgde een grote dorre vlakte met armzalige struikjes en hier en daar een autowrak, waar ook vijanden kunnen zitten. Om het ons niet al te moeilijk te maken, heeft Treyarch een gloednieuw wapen toegevoegd: de vlammenwerper! Daar waar in Call of Duty 4 de sniper centraal stond, is de vlammenwerper hét wapen van CoD 5.
Je begrijpt dat het een stuk veiliger is om alles wat je tegenkomt in de hens te steken. Depots, auto's, struiken en Japanners; eigenlijk mag je niets overslaan, wil je alle risico's uitsluiten.

## VERRASSING!

De laatste locatie die ik te zien kreeg, was een vliegbasis. Net als de rest van Call of Duty 5 is ook deze setting historisch verantwoord, want Peleliu had inderdaad een kruisvormige landingsbaan in het zuiden.
Met grof geschut moesten er tanks opgeblazen worden. Het was een complete chaos met neerstortende vliegtuigen en enorme ontploffingen! Maar de climax zat 'm ergens anders in: dit laatste gebied werd namelijk gespeeld via de debuterende coöperatieve mode! Yeah! De co-op mode is zowel online als offline met splitscreen mogelijk tot vier spelers! Maar er is meer: er zijn namelijk voertuigen aan de game toegevoegd! Dat gaat online vast dikke pret opleveren. Natuurlijk komen er ook nieuwe maps én perks, maar er zullen ook bepaalde squad perks te unlocken zijn.

## TOCH EUROPA IN

Vooraf had ik weinig vertrouwen in Treyarch en CoD 5 maar ik kan niet anders zeggen dan dat alles wat ik tot nu toe gezien heb grote indruk op me heeft gemaakt. Grafisch gaat het Modern Warfare absoluut toppen, en hoewel ik soms wel een beetje klaar ben met het WO II thema, is dit toch onbekend terrein. Minder blij word ik van het feit dat we in een latere fase in de game toch weer Europa intrekken voor de operatie Road to Berlin, maar daar kan ik jullie helaas nog niets over vertellen. Wel heb ik me laten wijsmaken dat we in dat deel ook dingen gaan meemaken, die helemaal nieuw zijn in het genre. Ik laat me graag verrassen.













## TWEE STUDIOS

Het is misschien wat verwarrend: twee ontwikkelstudio's die werken aan één serie.
Call of Duty 1 en 2 zijn ontwikkeld door Infinity Ward. CoD 3 door Treyarch.
Ik heb me trouwens laten vertellen dat ze over het derde (en minst goede) deel slechts acht maanden hebben gedaan. Het ijzersterke CoD 4 is weer door Infinity Ward gemaakt, en terwijl laatstgenoemde nog niet eens in de winkels lag, is Treyarch al begonnen aan CoD 5.




## VERWACHTING

Mijn lage verwachtingspatroon van Call of Duty 5 blijkt volkomen onterecht te zijn geweest. Weer een WO II game? Hell no! Dit is een oorlog die we nog nooit ervaren hebben!

- + Gruwelijk mooi en gedetailleerd.
- + Een nieuwe manier van oorlogvoeren.
- + Voertuigen in multiplayer!
- + Vier man co-op voor zowel on- als offline!


MAARTEN

CALL OF DUTY 5: WORLD AT WAR
XBOX 360 / PLAYSTATION 3 / PC / Wii
TREYARCH / ACTIVISION / CONTACT DATA
EIND 2008

# BESTEL 'M NU!

## MIS 'M NIET DIT JAAR!




DE NIEUWE
POWER UNLIMITED
AGENDA
EDITIE 2008 - 2009



De nieuwe Power Unlimited agenda Editie 2008 - 2009
Boordevol toffe artikelen geschreven door je favoriete redacteuren, de grappigste strips, iedere week een leuk bijschrift! En speciaal voor jullie vertelt Dr. Ted hoe je het schooljaar zonder kleerscheuren doorkomt.

**€ 10,95* VOOR NIET-ABONNEES**
**€ 8,50* VOOR ABONNEES**

*excl. € 2,30 handeling- & verzendkosten



GA NAAR WWW.PU.NL/SHOPS EN BESTELLEN DIE HAP

# QUANTUM OF SOLACE

**Begin november is het zover, dan gaat de nieuwe James Bond film in première! Toen Bond-kenner en liefhebber Maarten hoorde dat er gelijktijdig ook een Bond game zou worden uitgebracht, kon hij niet veel anders uitbrengen dan "The name is Blonk... Maarten Blonk".**

Als je aan James Bond denkt, dan denk je aan die Britse geheime agent, dan denk je aan die vrouwenversierder. Die gast met al die gadgets die hij van Q krijgt. Die kerel die altijd in een maatpak loopt en ultra subtiel te werk gaat, maar uiteindelijk toch alles opblaast.
Het lijdt geen twijfel dat James Bond een grote reputatie heeft opgebouwd in de eenentwintig films en de shitload aan boeken waarin hij het kwaad overwint.
Toch moet je een groot deel van het beeld dat je van 007 hebt aan de kant schuiven. Net als in de laatste film, Casino Royale, is James in Quantum of Solace geen gladde rakker meer. Hij is een oorlogsmachine, zonder gadgets, zonder Q en 'subtiel' is een woord dat in het woordenboek van de Bond die ik tijdens een demonstratie te zien kreeg, niet voorkomt.




## CASINO ROYALE

Het spel Quantum of Solace draagt dan wel dezelfde titel als de film die over een klein half jaar verschijnt, in de videogame begint de (sprekend lijkende) digitale versie van Daniel Craig z'n avontuur in het casino uit Casino Royale. Het level dat ik te zien kreeg, vond plaats in een hotelgang met van die bagagekarretjes en natuurlijk... hordes vijanden! Via een first-person perspectief worstelt Bond zich hier doorheen. Soms zoekt hij dekking achter een muurtje of deur om vervolgens het vuur te openen. Hoewel zijn pistool van een geluiddemper is voorzien, trekt dit geknal de aandacht van steeds meer vijandelijk gespuis. Net als in de film is het Bond tegen de rest van de wereld.

> **"BOND IS FYSIEKER, DAADKRACHTIGER EN MEEDOGENLOZER DAN OOIT."**

## SHOOTOUTS

Natuurlijk kan James ook één vijand besluipen en hem via een quick-time event met één van de dertig prachtige animaties uitschakelen. Dat doet onze held dan ook naar hartelust, totdat hij aan het eind van de gang op een balkon uitkomt. Noodgedwongen moet James over een richel balanceren om zich naar het volgende vertrek te begeven. Een scène waarin het perspectief schakelt naar een filmische third-person view met opzwepende muziek.
In een grote balzaal vindt de volgende shootout plaats. Wederom barst het van de gewapende mannen die het op de brute Brit voorzien hebben. Door een gigantische kroonluchter naar beneden te schieten, schakelt de sluwe '007' een paar vijanden uit, en ook veel andere voorwerpen als vazen, koffers en lampen zullen de actie niet overleven.




**MAARTEN ZIET DE NIEUWE BOND**





James kan zich beter verstoppen achter die boot. Ze hebben namelijk afgesproken dat ze elkaar in Venetië niet mogen raken onder de gondel.

## FILMGETROUW

De lineaire verhaallijn brengt Bond vervolgens via een washok en een ventilatieschacht in de kelder van het hotel, waar rondom een zwembad de laatste knalpartij van het level plaatsvindt. Het is een compleet gekkenhuis! Onze koelbloedige Engelsman gebruikt liever tien kogels te veel dan eentje te weinig. Of het er in de film ook zo heftig aan toe gaat? Het zit er dik in van wel. Om het spel en de film zo dicht mogelijk bij elkaar te brengen, heeft de ontwikkelaar wekelijks een meeting met een deel van de filmmakers, inclusief Daniel Craig.
Dat de actie in film en game veel overeenkomsten zullen vertonen, lijdt dan ook geen twijfel, maar of het cliché 'filmgames zijn kut' doorbroken kan worden, is nog even de vraag. Ik heb in ieder geval genoten van mijn eerste kennismaking met "de nieuwe Bond".

### WIST JE DAT...

- Er bossfights in Quantum of Solace komen.
- Ook in dit deel een multiplayer mode niet uitgesloten is.
- De James Bond films bij elkaar meer dan vier miljard dollar opgeleverd hebben.
- De Harry Potter serie dat helaas nét overtreft.
- Het spel op de Call of Duty 4 engine draait.
- Het er dus schitterend uitziet.
- Bond's enige gadget een hyper moderne telefoon is, waarmee hij contact heeft met z'n opdrachtgever.

### VERWACHTING

Quantum of Solace gaat een mooi spel worden dat ongetwijfeld veel overeenkomsten met de gelijknamige film zal hebben. Als Bond-fan zul je daar helemaal in opgaan, maar zal dat ook voor de overige hardcore gamers het geval zijn?

+ James Bond in Rambo stijl!
+ Coole moves, brute shootouts.
- Gaat vermoedelijk weinig nieuws doen.


MAARTEN

QUANTUM OF SOLACE
XBOX 360 / PLAYSTATION 3 / PC
TREYARCH / ACTIVISION
/ CONTACT DATA
NOVEMBER 2008

# FRACTURE

JJ IS ER KAPOT VAN

**JJ houdt van slopen. De man heeft zelfs in z'n studententijd nog een tijdje als sloper de kost verdiend, maar ook in games is zijn lijfspreuk: 'hoe meer er kapot kan, hoe beter'. JJ's droom is dan ook een game waarin je na een uur razen door een compleet platgeslagen level loopt. Fracture van LucasArts brengt die droom dichterbij, want voor het eerst kan nu ook de vloer naar z'n grootje!**



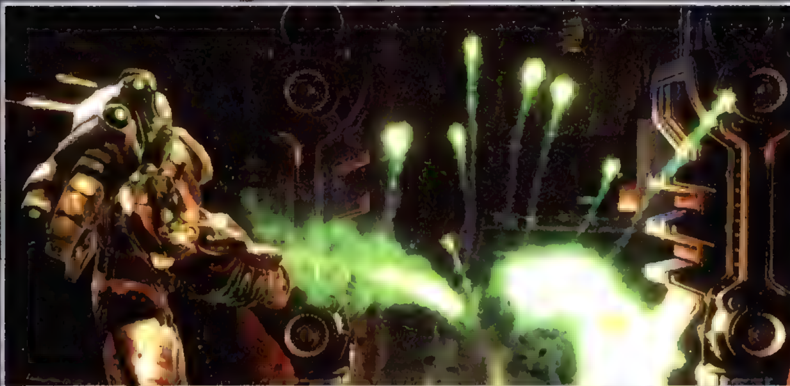

(Door: **Ztalker**)

Ik heb in mijn leven heel wat gesloopt in games. Ik hou namelijk van die shit. Dingen kapot maken is leuk, het lucht op. Begrijp me goed, in het echt doe ik letterlijk geen vlieg kwaad (ik vang ze en breng ze naar buiten) en gasten die bushokjes of autospiegels slopen, vind ik sneu (ga naar een clubhuis van de Angels, roep ze naar buiten en trap daarna een achteruitkijkspiegel van een Harley af, dan ben je een kerel), maar in een virtuele wereld is niks veilig voor mij. Logisch dan ook dat ik uitkeek naar de eerste speelsessie met Fracture. Ik heb namelijk echt alles wel eens kapot gemaakt in een spel, maar de vloer...

## KAN HET NIET KAPOT, DAN IS DE GAME VERROT

Fracture is een shooter die zich 150 jaar na nu afspeelt. Het is weer eens een zooitje, en de VS is opgedeeld in twee fronten: het zuidelijke en het noordelijke. Beide partijen hebben een flink leger aan cybersoldaatjes plus een voorraad aan gruwelijke cyberwapens om elkaar het leven goed zuur te maken.
Jij bent een supersoldaat (je zal ook eens een zwak astmatisch kereltje zijn dat enkel een licht kaliber geweer kan oppakken opdat anders zijn slappe spiertjes knappen) die aan de kant van de Noordelijken vecht en een dagelijkse dosis Pacificans (de Zuidelijken) als ontbijt gebruikt.

> "LUCASARTS HEEFT GOED GEKEKEN NAAR WAT COOL IS OP DIT MOMENT."



Om met JJ te spreken: 'kan het niet aan gort, dan vind ik dat er wat aan schort'.

## KAN HET NIET NAAR ZIJN MOER, DAN IS DE GAME WEINIG STOER

In de hippe The Hospital Club in Londen mocht ik aan twee levels proeven. Een level dat zich in San Francisco afspeelt plus een level dat een meer woestijnachtige omgeving als decor kent.
De setting van Fracture kun je het best omschrijven als Gears of War meets Mass Effect. Het is echt SF maar dan met die uit de kluiten gewassen bikkels die zo kenmerkend zijn voor Epic. LucasArts heeft dus goed gekeken naar wat cool is op dit moment.
Ik nam plaats in een van de leren loungestoelen en ging er eens goed voor zitten, klaar om beide levels grondig uit te wonen. En uitwonen kon ik!
De basis achter Fracture is simpel. Jouw wapen heeft naast de gewone knalfaciliteiten onder de beide triggers, de mogelijkheid om zogenaamde Entrencher granaten weg te schieten. En dat zijn de 'bommetjes' die er voor zorgen dat de aarde vervormt, het zogenaamde Terrain Deformation (TD). De hele actie verloopt via de L2 of R2 schouderbutton. Druk je op L2 dan schiet de aarde waar je jouw granaat op hebt gemikt, omhoog, druk je op R2 dan kakt de aarde juist in en heb je een flinke krater voor je liggen. LucasArts heeft er een waar kunststukje van gemaakt. Net als gewone kogels, kwak je de Entrencher granaten eruit alsof het niks is. En meteen bij aanraking bolt de aarde met een leuke explosie op, of duikt ie ineen. En is de bolling niet hoog genoeg, dan mieter je er nog een granaatje bovenop. Hé, de voorraad van die dingen is oneindig, dus dan ga je er ook voor.

## KAN HET NIET STUK, DAN INTERESSEERT HET ME GEEN FUCK

LucasArts houdt het gelukkig niet bij dat ene wapen. Er zijn meer soorten munitie voorhanden om de grond mee te manipuleren. Zo heb je de Vortex gun die iedereen de grond in zuigt (pas wel op dat je zelf niet mee gaat), een soort gun die een lavapaal uit de grond doet schieten zodat je een lang voorwerp omhoog kunt duwen, de Torpedo gun die onder de grond naar de vijand toegaat en daar de boel letterlijk en figuurlijk opblaast of een Black Widow gun die sticky bombs afschiet die je later kunt laten exploderen. Tel daar wat meer 'gewone' guns als machinegeweren en een sniperriffle bij op en je hebt genoeg materiaal om de boel flink op stelten te zetten.
De vraag is nu, hoe pakt dit nieuwe concept, waarbij je feitelijk zelf voor

## HOBBEL EN BOBBEL DEATHMATCH

Helaas mochten we nog niet proeven van de multiplayer, die is voorbehouden aan Leipzig, maar een leek kan begrijpen dat het TD-principe de traditionele deathmatch-gameplay flink op zijn kop gaat zetten. Van eventueel 'cheaten' is nu geen sprake meer omdat wat jij kan, de opponent ook kan. En dus gaat er straks heel wat gehobbeld en gebobbeld worden, en volgens LucasArts zonder grafisch kwaliteitsverschil ten opzichte van de singleplayer mode, hetgeen echt een kunstukje zou zijn.




(Door: **thomasimon**)
**Wie is de mol?**

de obstakels zorgt waarachter je kunt schuilen, uit? Want Fracture is afgezien van het TD een traditionele shooter, en omdat het shootergenre (afgezien van meer vrijheid om je route te kiezen en de bizarre graphics van Call of Duty 4) een zeer conservatief genre is, verwacht ik ook wel wat problemen bij de fans. TD verandert namelijk nogal wat aan de basic opzet van het knallen. De azijnzeikers die alles bij het oude willen laten, zullen op zeker gaan roepen dat TD een verkapte vorm van cheaten is omdat je jezelf nu steeds een schuilplaats kunt geven. En ik moet toegeven dat dit een steekhoudend argument is. Het toffe aan shooters is inderdaad dat je met geknepen billen naar het volgende obstakel probeert te rennen en dat het doorgaans een zaak van 'net niet' of 'net wel' is. Met TD kun je op het moment dat je healthlevel te laag is, even een bobbel tevoorschijn toveren om daar achter te schuilen.

## KAN HET NIET NAAR DE KLOTEN, DAN IS HET BOEK VOOR MIJ GESLOTEN

Maar LucasArts is niet gek. Het level in San Francisco is zo opgebouwd dat je TD echt nodig hebt om bepaalde plekken te bereiken. Ook was de A.I. voor een zo vroege build al van een meer dan behoorlijk niveau. De CPU's zien die bobbels en kuilen ook en proberen er omheen te lopen, en let wel: de CPU ziet jou niet door de bobbel, maar jij ziet hem ook niet aankomen.

De aanvallen waren ook heftiger en directer dan bij een normale shooter en dus heb je de bobbels en kuilen echt nodig om in leven te blijven. Oftewel, het zal dus allemaal, zoals zo vaak, op de balans aankomen. Als je al TD'end zo door de levels heen bobbelt, dan ben ik bang dat deze game zo de budgetbak in hobbelt. Maar moet je echt nadenken welk wapen en bijbehorende TD-tactiek je gaat gebruiken om een bepaald probleem op te lossen, dan kan Fracture wel eens een verfrissende wind door het genre gaan laten waaien. En eerlijk gezegd, kan het shootergenre wel een TD'tje onder zijn ass gebruiken.




## LUCASARTS WIL GEEN CRYSIS

De ontwikkeling van Fracture begon ooit op de PC en er is ook een PC-build van de game gemaakt. Echter, toen de mannen van LucasArts het vervormen van het aardoppervlak naar zo'n hoog level hadden gebracht, bleek dat de specs van de PC evenredig omhoog geschoten waren. En na het debacle met Crysis, durft niemand in de industrie meer een game te maken die alleen op de PC van Jan gespeeld kan worden. En dus is Fracture op de PC foetsie...


(Door: **gromsel**)
**Head shot?**

## VERWACHTING

Ik heb genoten van Fracture, maar dat doe je altijd als je echt iets nieuws meemaakt. Het is nu aan LucasArts om de balans in de game goed te krijgen. Terrain Deformation is cool, maar het mag niet overheersen, dan wordt het cheaten. Predikaatje 'veelbelovend' dus.

- + Shooter-genre kan wel een nieuwe twist gebruiken.
- + Het werkt als spreekwoordelijke tiet.
- + Online veel nieuwe tactieken mogelijk.
- − Voelt een beetje als cheaten.


J.J.

FRACTURE
PS3 / XBOX 360
LUCASARTS / ACTIVISION / CONTACT DATA
WINTER 2008

# 15 JAAR POWER UNLIMITED:

## PU PARTY

**Vijftien jaar bestaat dat gekke blaadje nu al en vijftien jaar lang is het populair. Zo populair dat de veertig plaatsen die beschikbaar waren voor de exclusieve PU-party binnen een halve dag weg waren. En op het hyper exclusieve feest bleek opnieuw één ding: gamen is het allerleukste dat er is.**

De prachtige ruimte van The Games Syndicate (www.thegamesyndicate.nl) aan de haven van Scheveningen was de plek waar het feest plaatsvond. De bedoeling was simpel: acht uur non-stop met en tegen elkaar gamen. Drank en eten waren gratis. En de PU-crew deed volop mee. Als schietvee of juist om te laten zien hoe een game echt gespeeld dient te worden.

Met hard werken en veel geregel hadden we in totaal ruim veertig games speelbaar gemaakt op PC en (next-gen)consoles. Verspilde moeite bleek al gauw want we hadden het net zo goed tot een game of zeven kunnen beperken. Al snel bleek namelijk wat de favorieten van het moment zijn: Call of Duty 4, FIFA 2008, Super Smash Brothers Brawl, Guitar Hero, Command & Conquer 3, Unreal Tournament 3 en GRID.
Vooral de eerste game werd hard gestraft door de veertig gamers. Met dertig man gingen ze los op één en dezelfde map. Gaming met een hoge epilepsiegevoeligheid en gasten met meer dan honderd kills in tien minuten. Uiteindelijk bleek Siemen Looijen uit Nijmegen de man met de grootste shooterskills, en hij won een gratis game.

De PU Party was een groot succes volgens de veertig happy gamers en zeker voor herhaling vatbaar. Jammer alleen dat het volgende feest pas over vijf jaar plaatsvindt. Of weten jullie nog een reden voor een party...

PU.nl stagiair Jan Willem kijkt altijd of ie ergens verstand van heeft. Dagelijks blijkt het tegendeel.



Charmeur Steven wist de dames urenlang te boeien met een relaas over de kwaliteiten van z'n level 70 Undead Rogue.

Omdat Ed bij alle games dik verloor, werd er speciaal voor hem een Scrabble tafel geregeld. Voor (ex) PU stagiairs was deelname verplicht.

Oud stagiair Ward was volkomen verrast toen hij hoorde over de plannen voor een Airguitar Hero.



JJ heeft vrijwel de hele avond in deze pose FIFA zitten spelen. Om Koreaanse toestanden te voorkomen, stopten we er af en toe maar een broodje van het een of ander in.

STEVEN BELEEFT "SOUL" VAN KALIBER

# SOUL CALIBUR IV

**Een review was gezien de rap naderende release misschien meer op zijn plaats geweest, maar Namco gaat heel zorgvuldig om met hun kostbare licenties, en tot de laatste minuut wordt er gesleuteld aan Soul Calibur IV. Steven speelde als alternatief een versie met vier speelbare personages.**

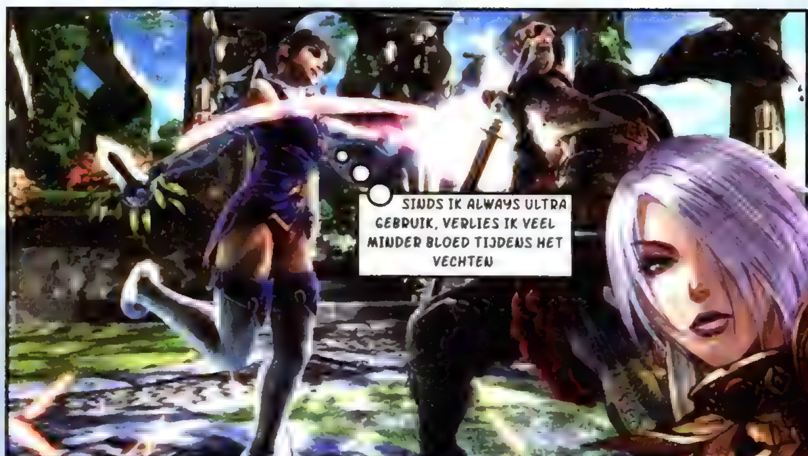
Met Soul Blade (of Soul Edge voor eenieder die net als ik de game destijds heeft geïmporteerd) maakte Namco hun heerschappij op fighting-game gebied compleet. In 1994 denderden ze dit genre al omver met het eerste deel uit de Tekken serie, maar ook Soul Blade wist in 1996 een weg te vinden naar menig PlayStation, en om goede redenen.

## EERDERE DELEN

Ik kan me de eerste keer nog goed herinneren dat ik genoot van de schitterende animaties en de razendsnel rondzwiepende wapens die een gele gloed achterlieten. Ieder personage uit de uitgebreide cast had zijn of haar charme, al was het alleen al om de stoere bewegingen, en te ervaren hoe het was om het bijbehorende wapen te hanteren.
Vooral de toevoeging van wapens (die bij Tekken ontbraken) maakte van de moves in Soul Blade een waar spektakel. Gecombineerd met de mogelijkheid om tegenstanders de ring uit te werken, is het niet zo verwonderlijk dat de serie vandaag de dag onder de naam Soul Calibur nog steeds in leven is.
Net zoals de Street Fighter serie beleefde Soul Calibur met het tweede deel een hoogtepunt. Stoere graphics die ieder platform flink aan het werk zetten en een extreem uitgebreid rooster met vechters. De gastoptredens van Link, Heihachi en Spawn op respectievelijk de Gamecube, PS2 en Xbox waren slechts het toefje op de taart. Soul Calibur 3 heeft daarentegen mijn aandacht niet gegrepen, en naar verluidt wordt die desinteresse in dit derde deel door velen met mij gedeeld. Misschien was de PS2 exclusiviteit van Soul Calibur 3 toch niet zo'n goede zet van Namco, en waren wij Soul Calibur fans toen ook al toe aan een grafisch sterker robbertje vechten.
Het feit dat ik SC3 aan mij voorbij heb laten gaan, betekent echter allerminst dat ik uitgekeken ben op deze serie. En dat grafisch sterkere robbertje vechten krijg ik nu met terugwerkende kracht alsnog voorgeschoteld.

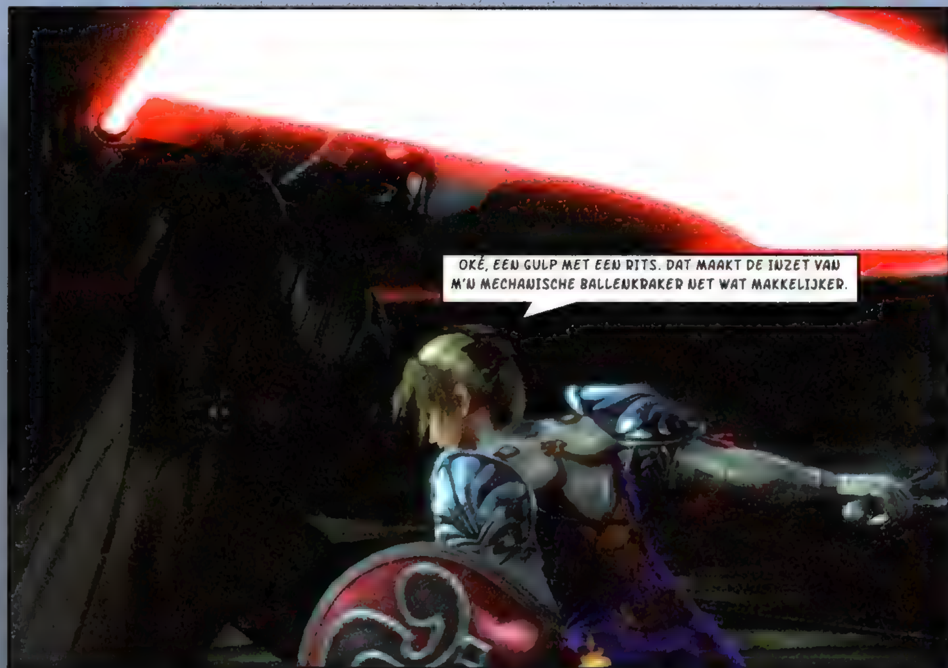
## PRACHT EN PRAAL

Normaal gesproken besteed ik tijdens een review of preview slechts een paar zinnen aan de grafische kwaliteit van een game, maar in het geval van Soul Calibur IV had ik wel een hele pagina kunnen vullen over de pracht en praal van de beelden. Laat ik me echter beperken tot de uitspraak dat de vechters en de omgevingen er zo goed uitzien dat de lat voor vechtspellen weer hoger wordt gelegd.
In mijn preview versie waren slechts vier personages bereid op te komen draven. Gelukkig was boegbeeld










## ONLINE MODE

Ik durf best te stellen dat je vandaag de dag geen vechtspel meer kunt uitbrengen zonder strakke online mode (schaam je, Virtua Fighter 5 op de PS3!). Gelukkig is Namco dit met me eens en is Soul Calibur IV de intrede van de serie in het online landschap. Er valt verder weinig over te zeggen. Soul Calibur IV gaat online en ik ga mee!




Mitsurugi aanwezig, die ik persoonlijk het stoerste personage vind (ook al ben ik vreemd gegaan met Kilik in het tweede deel). De brute Siegfried is ook weer van de partij en heeft zijn reusachtige zwaard natuurlijk niet thuis gelaten. Uiteraard laat ook een nieuw personage haar gezicht zien in de vorm van de charmant ogende Hilde. Haar handelen is echter minder charmant. In haar ene hand is een kort zwaard te vinden terwijl haar andere hand een enorm lange speer vastgrijpt, en ze is verdraaid handig met beide.
Soul Calibur biedt al sinds het origineel onderdak aan uiteenlopende types en persoonlijk gaat mijn voorkeur uit naar de traditionele Oosterse vechters. Evengoed is Hilde een welkome toevoeging aan het bonte gezelschap en ik zal haar met plezier rondmeppen met m'n zwaard.
Dit rondmeppen voltrekt zich in grote lijnen nog steeds op dezelfde manier als in de vorige delen. Er zijn genoeg combo's te masteren, maar vergeleken met series als Dead or Alive en Virtua Fighter wordt het willekeurig indrukken van knoppen in Soul Calibur vaker beloond met een vette combo. Dat is geen kritiek want het hoge tempo en de flitsende combo's zijn een essentieel onderdeel van de geslaagde ervaring die Soul Calibur al jaren biedt.

**"DAT SOUL CALIBUR IV DANKZIJ DE POMPENDE ACTIE EN OOGSTRELENDE BEELDEN EEN SUPERDIK VECHTSPEKTAKEL WORDT, STAAT BUITEN KIJF."**

### CRITICAL ATTACKS

Gevechten zijn snel en vermakelijk, en de moves die je doet als je een vijand vanuit een bepaalde richting vastgrijpt, kenmerken de serie. Met name dankzij de mogelijkheid om snel om tegenstanders heen te draaien, is het niet alleen stoer maar ook heel realistisch om deze techniek in te zetten. De side-step is in ieder geval altijd mijn belangrijkste troef.
Een betekenisvolle vernieuwing is de toevoeging van Critical Attacks. Blokken is natuurlijk een belangrijk onderdeel van vechtspellen maar als iemand heel verdedigend speelt, kan een gevecht snel saai worden. Natuurlijk kun je de vele grappling moves gebruiken om door iemands verdediging heen te breken maar nu heb je een alternatief. Als je herhaaldelijk op iemands verdediging beukt, kun je een opening creëren die wordt aangegeven met het rood oplichten van iemands energiemeter. De vechter in kwestie zal dan kort uit balans raken en zo kun jij door meerdere knoppen tegelijk in te drukken, een Critical Attack uitvoeren die heerlijk veel schade aanricht.

### WANSMAKELIJK

Toch is er, naast dit nieuwe gameplay element, ook een toevoeging aan Soul Calibur IV waar ik minder over te spreken ben.
Ditmaal is er wederom gekozen om de verschillende versies voor de verschillende platformen van een unieke gastvechter te voorzien... maar de keuze om Star Wars veteranen te gebruiken vind ik een beetje wansmakelijk. Yoda (Xbox 360) en Darth Vader (PS3) die het met lightsabers opnemen tegen hard staal in de handen van de Soul Calibur sterren? Ik weet het niet hoor. Toegegeven, het level in de Death Star voorzien van de Imperial March muziek is stoer, maar wat mij betreft hadden de Jedi meester en de Dark Lord of the Sith de deur geweigerd mogen worden. Ach, ik ben waarschijnlijk gewoon een oude zuurpruim die al veel te lang Star Wars fan is, want zelfs deze miscasting kan de pret absoluut niet drukken.

### CUSTOM CHARACTERS

Het customizen van characters is reeds eerder in de serie geïntroduceerd maar in dit nieuwste deel wordt hier extra aandacht aan besteed. Onderdelen van de outfits van de vechters, evenals de wapens zelf, kunnen naar hartenlust worden aangepast.
Dit is mogelijk door nieuwe items vrij te spelen in de game of door deze te kopen via de welbekende diensten op online netwerken. Nu ben ik persoonlijk niet zo'n fan van het uitgeven van geld aan een ingame voorwerp, dus ik zal er voor kiezen deze met mijn zwaard te verdienen.




### VERWACHTING

Gezeik over de ongepaste aanwezigheid van Yoda en Vader moet je me maar vergeven, want dat Soul Calibur IV dankzij de pompende actie en oogstrelende beelden een superdik vechtspektakel wordt, staat buiten kijf.

+ Kontschoppende graphics.
+ Jawel, Soul Calibur online!
+ Subtiele toevoegingen aan de gameplay.
- Was al duidelijk dat ik Yoda en Darth Vader kan missen als kiespijn?


STEVEN

SOUL CALIBUR IV
PS3 / XBOX 360
NAMCO / UBISOFT
1 AUGUSTUS 2008

JAN IS HALF DOOD

# LEFT 4 DEAD

**Eigenlijk hadden we jullie vorige maand al beloofd om wat uitgebreider in te gaan op het aankomende zombie-festijn Left 4 Dead maar door alle feestelijkheden rond ons 15-jarig bestaan was dat er even bij ingeschoten. Maar niet getreurd, hier is alsnog het verslag van Jan's aangename angsttrip.**


Dit zijn getrainde jongens, kijk maar eens naar hun zombiceps.

Vorig jaar bewees Valve met zowel Portal als Team Fortress 2 meer in huis te hebben dan 'alleen' de Half-Life franchise, en met Left 4 Dead wil de ontwikkelaar zichzelf opnieuw op de kaart zetten.
Bij Valve games stond de afgelopen jaren steevast de techniek in dienst van de gameplay, met als meest sprekende voorbeelden de speciale rol van zwaartekracht en facial animation in Half-Life 2 en vooral de portal technologie in... eeh... Portal.
In Left 4 Dead geen Gravity Gun of ronde doorgangen in muurtjes en vloeren; deze keer legt Valve de nadruk op twee andere zaken: revolutionaire coöperatieve gameplay voor vier spelers én baanbrekende Artificiële Intelligentie. Die twee elementen samen moeten voor een grensverleggende zombieshooter gaan zorgen.
Grote woorden van Valve maar na een eerste speelsessie moet ik toch toegeven dat men de beloften behoorlijk waarmaakt.

## VIER OVERLEVENDEN

Left 4 Dead neemt, zoals bij ieder zombieverhaal, een simpel uitgangspunt en bouwt daar een zenuwslopende, sidderende ervaring omheen. In dit geval wordt een stad overspoeld door zuchtende, rottende lijken die – oh stijlverandering – nu eens niet strompelen maar zich snel, agressief en vol overgave op je storten. Het is jij of hen, schieten of verscheurd worden.
Maar... je bent niet alleen, nee, je dient je samen met Bill (een Vietnam veteraan), Zoey (een jonge chick), Louis (manager van een elektronicazaak) en Francis (een dikke biker) een weg te banen door de complete chaos. De vier personages kennen puur uiterlijke verschillen, er zijn geen unieke vaardigheden. Dat merk je direct wanneer je een game opstart; L4D kent je random een personage toe.

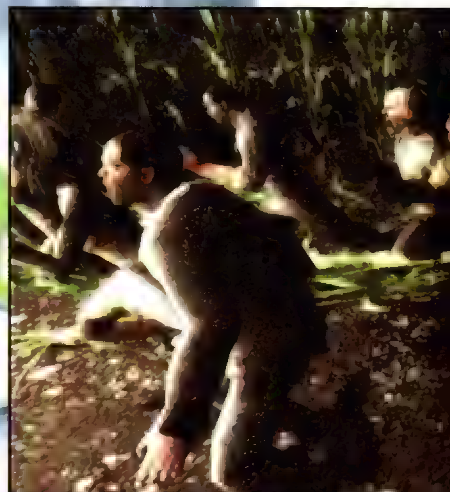
## SLIMME DIRECTEUR

Toen ik de game speelde, zaten er drie andere journalisten achter de PC. De journalist achter de vierde PC was even naar het toilet gegaan en dus werd zijn personage tijdelijk overgenomen door de computer. De A.I. is zo indrukwekkend dat niemand van de overige spelers er iets van merkte!
Maar het kan nog uitgebreider. Wanneer je de game in je eentje speelt, neemt de computer de A.I. van de andere drie personages over. Dan vind je dus drie bots aan je zijde. En het knappe is dat steeds als je de game opnieuw speelt, situaties veranderen. Er zijn weliswaar scripted events die de vier verschillende scenario's (die op hun beurt ieder weer uit vijf acts bestaan) aan elkaar rijgen (vooral de momenten waarop bepaalde bosses in beeld komen, liggen grotendeels vast) maar de hordes 'reguliere' zombies kunnen per spelbeurt ergens anders vandaan komen. Een A.I. Director houdt bij wat er zoal in het spel gebeurd is, zodat de flow van de game op en neer blijft gaan.

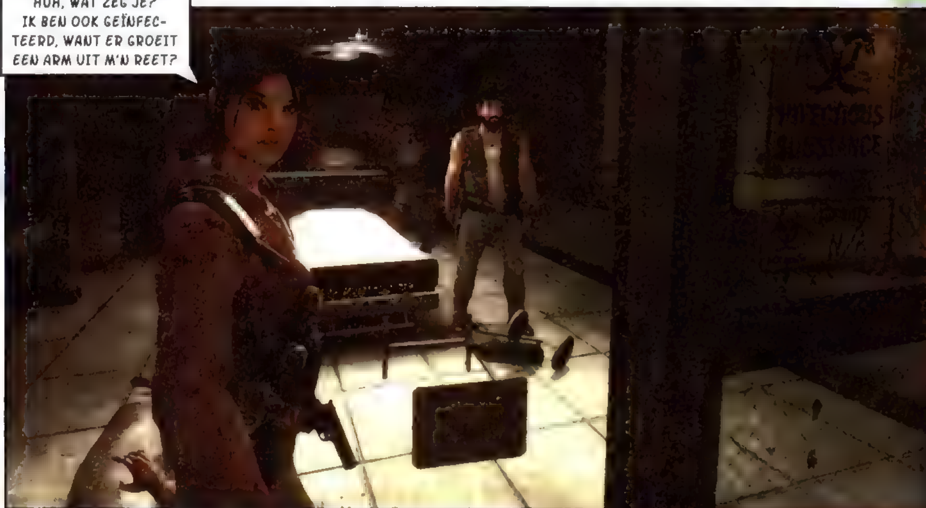
## TEAMPLAY

In je eentje met bots is al behoorlijk intens, maar spelen met andere gamers van vlees en bloed blijft natuurlijk het kloppende hart van de game... hoe goed de bots ook zijn. Je hebt je teammaten sowieso nodig. Met een solitaire run & gun speelstijl overleef je het geen minuut. Mocht één van de vier

"OF HET NU IN KRAPPE, DONKERE RUIMTES IS OF IN MEER GROTE, OPEN OMGEVINGEN... HET GEVAAR LOERT OVERAL."


Audities voor Songfestival 2009 vroeg begonnen.

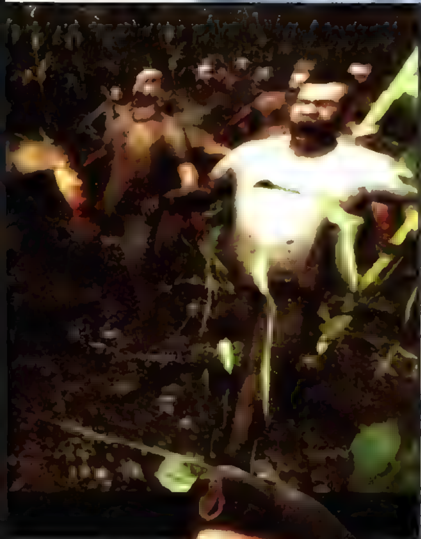
HUH, WAT ZEG JE? IK BEN OOK GEÏNFECTEERD, WANT ER GROEIT EEN ARM UIT M'N REET?








worden opgevreten door zombies, dan is het niet game over. De andere drie moeten proberen te overleven, wat een stuk lastiger wordt; zeker wanneer je tegen de grote bosses knokt.
Soms word je neergehoekt door een groepje creeps en net op het moment dat je denkt 'nu is het over en uit', schiet een in de buurt zijnde teammaat je te hulp en leegt zijn shotgun op je belagers. Dat zijn echt memorabele spelmomenten, maar de spanning is eigenlijk altijd aanwezig. Of het nu in krappe, donkere ruimtes is, of in meer grote, open omgevingen... het gevaar loert overal.



## ZURE KOTS

Naast de four player co-op mode, is er de uitgebreidere multiplayer waarbij vier extra spelers aantreden als Boss Infected. Deze gemuteerde creeps zijn losjes geïnspireerd op de wezens uit '28 Days Later' en vormen in campaign de level bosses. In de multiplayer kunnen spelers zelf in de huid kruipen van deze freaks, naast de legers zuchtende zombies die de computer aanstuurt.
In deze vier tegen vier + A.I. aangestuurde zombiehordes is het doel simpel: de vier survivors dienen zo lang mogelijk te overleven (duh), de vier Boss Infected moeten proberen het viertal zo snel mogelijk te doden.
De Bosses bestaan uit The Smoker, The Tank, The Boomer en The Hunter. Spelend als die laatste ben je uitermate lenig en snel, maar ook zeer kwetsbaar. Als Hunter kun je gebouwen beklimmen en mensen bespringen en bewerken met je klauwen. Wordt het te heet onder je geïnfecteerde voetjes, dan kun je vluchten en jezelf helen.
The Tank is van een totaal ander kaliber. Hij kan containers, rotsblokken en auto's oppakken en wegsmijten. Vindt de Tank gedurende een langere periode geen menselijke tegenstander, dan gaat hij door het lint en wordt kwetsbaar.
The Smoker heeft op zijn beurt een smerige lange tong waarmee hij mensen kan wegsleuren en wurgen.
The Boomer tot slot kan met verzuurde kots smijten om de menselijke overlevenden tijdelijk te verblinden. Ook kan hij van bovenaf op mensen springen en ontploft ie als hij sterft. In dat laatste geval creëert the Boomer een poel van slijm en darmen, waar dan weer zombies op afkomen als vliegen op stroop.



## UITSTELVIRUS

Die vier speler co-op is waanzinnig om te ervaren in een zombie universum en het spelen als Boss Infected voegt echt een nieuwe dimensie toe aan het canon van zombiegames. Dat bij elkaar is al een waardige prestatie op zich. Als Valve niet zelf geïnfecteerd raakt met het uitstelvirus (hetgeen nogal vaak toeslaat bij het bedrijf) wordt het op zeker een lekker zombiewintertje eind dit jaar.



## WAAR ZIJN DE ZOMBIES ?

Het is redelijk rustig op zombiegebied de laatste tijd, al zitten er nog wel wat halfdode agressieve types in de pijplijn.
Resident Evil 5 (zie screen) neemt de survivalhorror naar Afrika waar locale massahysterie gemixt wordt met het occulte T-virus... met alle gevolgen van dien. De game komt pas in 2009 uit dus nog even geduld.
Voorts zou er een Wii versie van Dead Rising in de maak zijn en blijven ook de geruchten rond Dead Rising 2 voor Xbox 360 en PS3 aanhouden.
De Tokyo Game Show zal ons hopelijk meer duidelijkheid verschaffen.




Als de zombies hun vakantiegeld hebben binnengekregen... nou, berg je dan maar!

## VERWACHTING

Let 4 Dead kon wel eens de ultieme zombiegame worden die coöperatieve gameplay naar een nieuw niveau tilt. En dan heb je ook nog eens de mogelijkheid om zelf de gemuteerde freak te spelen... wie wil dat nou niet?

+ Teamplay is koning.
+ Fucking intens.
+ A.I. Director.
+ Speel als een gemuteerde Boss zombie.
− Hoe 'groot' is de game?



JAN

LEFT 4 DEAD
PC / XBOX 360
VALVE / ELECTRONIC ARTS
NOVEMBER 2008

# STARCRAFT 2 VERSUS

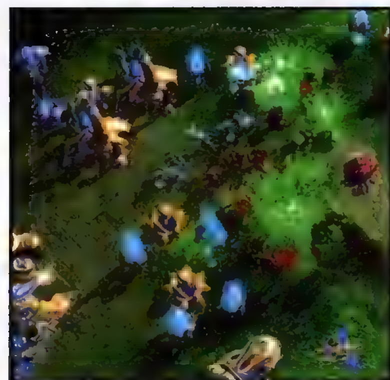
**Dit najaar vinden we twee veteranen tegenover elkaar in de RTS arena. De titanenstrijd gaat tussen Blizzard's StarCraft 2 en EA's Red Alert 3. Welke game komt als winnaar uit de strijd? Strateeg Jan geeft een prognose...**

JJ is een aardige jongen. Nooit te beroerd om mee te denken over specials of leuke verhalen voor in het blad. Maar waar ie laatst nou mee aan kwam zetten? Zegt de breedgeschouderde raceliefhebber doodleuk tijdens een redactievergadering: "Kan Jan niet eens een artikel maken over StarCraft 2 versus Red Alert 3?" Aaarghl!!! Alsof ik moet kiezen tussen mijn zoontje Lucas en mijn zoontje Sebastiaan. Ik kan toch nooit kiezen? Zucht! Hoe deed Meryl Streep dat ook alweer in de film Sophie's Choice?

## DEADLINES HALEN

Als het gaat om het halen van deadlines is Electronic Arts de betere partij. Blizzard heeft er nogal eens een handje van haar games uit te stellen, terwijl EA zonder problemen tweehonderd man van een andere game wegplukt om bugfixing te doen.
Het zou dus zo maar kunnen zijn dat StarCraft 2 naar de eerste helft van 2009 wordt getild, terwijl ik mijn Warcraft III figurine verwed dat Red Alert 2 gewoon eind oktober/begin november in de winkels ligt.
En eigenlijk is dat natuurlijk een goede zaak. Dan is er meer spreiding tussen de twee titanen en wordt StarCraft 2 alleen maar beter. Hier heb ik dus geen uitgesproken voorkeur.

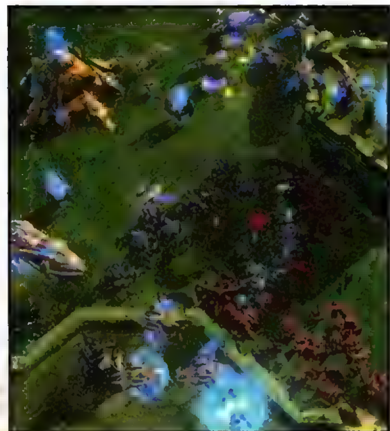
**STAND STARCRAFT 2 - RED ALERT 3: 0-0**




## DRIE OM DRIE

Als het gaat om rassen en balans is Blizzard heer en meester, daar waar EA nog wel eens steekjes laat vallen. Zo was The Scrin uit C&C 3 toch een tikje overpowered.
Balans is het toverwoord en Blizzard tweaked en sleutelt net zo lang tot het echt perfect is. Beide games hebben drie speelbare partijen en dus drie campagnes: de Russen, Geallieerden en de Japanners (Army of The Rising Sun) tegenover de Terrans, de Zerg en de Protoss. Die laatste drie kennen uiterlijk sowieso duidelijk meer verschil dan de drie kemphanen uit Red Alert 3, en ook inhoudelijk verwacht ik meer diepgang van de rassen dan van de partijen uit Red Alert 3. Vooral de secundaire functies van de StarCraft 2 units spreekt me aan.

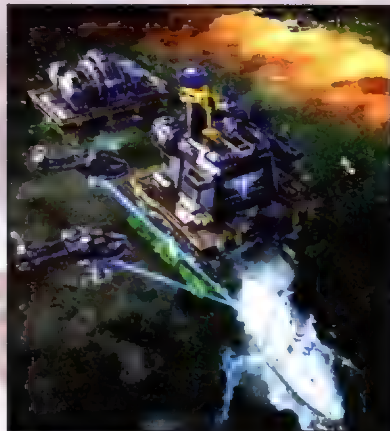
**STARCRAFT 2 - RED ALERT 3: 1-0**




## LOOK & HUMOR

StarCraft is een grimmigere game dan Blizzard's Warcraft, altijd al geweest. Misschien komt het door het sciencefiction thema maar de tongue in cheek humor die Warcraft III heeft, mist StarCraft 2.
Red Alert 3 bezorgt je sowieso een brede grijns op het gelaat en deze keer worden de archetypen weer breed uitgemeten.
Beide games kennen een cartoony look zonder in te boeten aan vuurkracht van de units die hoger op de techtree staan. Red Alert 3 gaat echt all the way met frisse, felle kleurtjes en gekke, experimentele wapens die garant staan voor veel strategisch gegniffel.

**STARCRAFT 2 - RED ALERT 3: 1-1**

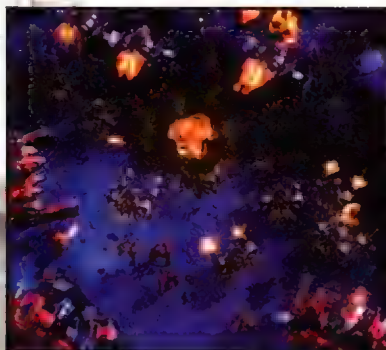
**"AL MET AL DENK IK DAT IK UITEINDELIJK HET MEEST GA GENIETEN VAN STARCRAFT 2'S SINGLEPLAYER EN RED ALERT 3'S MULTIPLAYER."**



## IN JE EENTJE

StarCraft 2 is een game die ontworpen is met multiplayer in het achterhoofd, en specifiek het Koreaanse publiek en eSports. Dat wil niet zeggen dat de singleplayer een verplicht nummertje is voor Blizzard. Sterker, de verhaallijnen achter de singleplayer ervaringen van Warcraft I, II en III en het originele StarCraft zijn zeer diep en ingrijpend op de franchise als zodanig. Ik kijk dan ook erg uit naar de singleplayer van StarCraft 2 die me nog meer inzicht zal geven in het universum.
Bij Command & Conquer games speel je de singleplayer voor een deel voor de komische filmpjes maar de missies kennen wel altijd een zeer herkenbare, soms wat voorspelbare, opbouw. De singleplayer is lachen, maar C&C en met name Red Alert 3 speel ik (straks) toch voor de skirmish en de multiplayer; omdat ik dan in een keer kan genieten van al het doldrieste over de top wapenarsenaal met een knipoog.

**STARCRAFT 2 - RED ALERT 3: 2-1**




# RED ALERT 3

WELKE IS BETER?


JAN

JAN KAN NIET KIEZEN

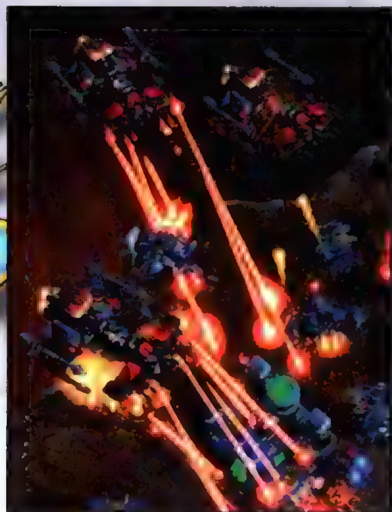
STARCRAFT II

COMMAND & CONQUER RED ALERT 3

## MET ANDEREN

In multiplayer zijn de rollen juist omgedraaid. Warcraft III (nog steeds) en StarCraft 2 (straks) worden online zo razendsnel gespeeld, dat je bijna een soort robot moet zijn om het bij te kunnen benen. Blizzard belooft een matchmaking systeem waardoor je spelers van je eigen sterkte kunt kiezen en niet per definitie tegen eSports atleten komt te staan.
Maar toch; voor de multiplayer, omdat ik daar voor de wat meer ontspannen fun ga, neig ik nipt naar Red Alert 3.

**STARCRAFT 2 - RED ALERT 3: 2-2**





## EN DAARNA?

Nazorg is heel belangrijk voor je franchises en beide partijen zijn hier sterk aanwezig. Inhoudelijk is het vooral Blizzard die nog heel veel nasleutelt, terwijl EA met haar C&C spellen de gamers vaak verblijdt met heel veel gratis mappacks en competities.

**STARCRAFT 2 - RED ALERT 3: 3-3**





## EN DE WINNAAR IS...

Ik denk dat er uiteindelijk geen echte verliezers zijn in deze en kom dus op een gelijk spel uit. Beide games gaan goed verkopen...wat zeg ik, heel goed verkopen. Opzeker miljoenen. Maar ik denk wel dat er van StarCraft 2 uiteindelijk meer exemplaartjes over de toonbank zullen gaan, dan van Red Alert 3. Natuurlijk heeft Blizzard het voordeel dat compleet Korea StarCraft 2 in huis gaat halen, maar afgezien daarvan is de release van StarCraft 2 simpelweg specialer omdat het alweer tien jaar geleden is dat we het origineel speelden.
Hoe anders is dat met Command & Conquer dat de laatste tijd een renaissance beleeft. Vorig jaar speelde ik nog C&C 3 en recentelijk de uitbreiding daarop.
Bovendien is een nieuwe game van Blizzard altijd iets aparts. Men neemt net zolang de tijd totdat het spel nagenoeg perfect is, maar als de titel dan (eindelijk) uitkomt... dan valt er ook bijna niets op af te dingen. En hoe gek het ook klinkt, voor softwarereus EA is Red Alert 3 'slechts' één game uit een berg van najaarreleases.
Al met al denk ik dat ik uiteindelijk het meest ga genieten van StarCraft 2's singleplayer en Red Alert 3's multiplayer. Dat is misschien een beetje een laf eindoordeel maar ik kan in beide gevallen gewoon niet wachten om de games te spelen...

## APPELS MET PEREN?

Red Alert 3 en StarCraft 2 naast elkaar leggende, kom ik tot de conclusie dat beide series inmiddels echt een ander publiek bedienen. Command & Conquer gaat veel meer voor een breed (Westers?) publiek, terwijl Blizzard duidelijk het vizier op Azië richt en dus initieel meer hardcore is. Niet voor niets was de wereldwijde onthulling van StarCraft 2 in Seoel.
De mogelijkheid om StarCraft 2 straks op verschillende snelheden (van relaxed tot ADHD snel) te kunnen spelen alsmede de matchmaking service, geven aan dat Blizzard natuurlijk ook de casual gamer wil bereiken, maar feit blijft dat StarCraft 2 gewoon de diepere en daardoor iets pittigere game is.
Blizzard moet bovendien opboksen tegen haar eigen reputatie. De verwachtingen zijn ongekend hoog en men wil geen Counter-Strike Source scenario. Niemand speelt die versie onder de Half-Life 2 engine, iedereen speelt nog steeds de oude Counter-Strike.
De eerste Red Alert speelt niemand meer en dus kon EA redelijk losjes aan de slag met Red Alert 3, er is geen absurd kritisch achterban (meer) die iedere unit en iedere pixel op de maps op een schaaltje gaat wegen. De wereldpers zal straks ongetwijfeld StarCraft 2 als de betere (lees: diepere) game uitroepen, maar ik denk dat Red Alert 3 uiteindelijk voor een breder publiek geschikt is.

# LEGO BATMAN

**Vergeet Japan en Amerika! De echte vette tripjes gaan natuurlijk richting obscure Engelse dorpjes. Zo reisde Steven onlangs af naar het legendarische Knutsford. Bekend van... euhm, nou ja, eigenlijk alleen bekend van ontwikkelaar TT games, die met hun geslaagde Lego Star Wars dit grauwe kansloze dorpje op de kaart heeft gezet. Lego Batman was de reden voor deze epische reis.**

STEVEN ZIET WAT MOOIS IN KNUTSFORD




De studio Traveller's Tales is verantwoordelijk voor een waslijst aan licentiegames. En het zal je niet zijn ontgaan dat dit soort games op de redactie niet al te veel aanzien genieten. Niet omdat het niet leuk is om een game van jouw favoriete film of TV serie te spelen, maar omdat de games zelf vaak van slechte kwaliteit zijn.
Ik moet eerlijk toegeven dat ik niet zo bekend ben met de meeste titels die op de CV van Traveller's Tales zijn te vinden. De vele Mickey Mouse, Toy Story en Muppet spelletjes zijn onopgemerkt aan mij voorbij gegaan. Lego Star Wars daarentegen was een verrassend geslaagde manier om de originele trilogie met behulp van de wereldberoemde legoblokken na te vertellen, en was een terecht succes.
Dat deze ontwikkelaar in staat is om met behulp van Lego op een creatieve manier met licenties om te gaan, toont ook Lego Batman aan.



"LEGO BATMAN ZIET ER OP ALLE FRONTEN GELIKT UIT."

## WAKE UP CALL

In mijn Fallout 3 preview (zie pag 8) heb ik het over mijn favoriete aankomende games die ik bijhou, en ik zal eerlijk zijn, een titel als Lego Batman is daar niet op te vinden. Maar dit tripje was voor mij wel een goede wake up call. De videogame industrie is namelijk zo gegroeid, dat het makkelijk is om door de vele grote projecten van vandaag de dag de kleine pareltjes over het hoofd te zien. En na een middag uitgebreid met Lego Batman te hebben gerommeld, kan ik niet anders dan positief zijn.
Het team heeft flink zijn best gedaan om de simpele Legoblokken in een modern grafisch jasje te steken, en te voorzien van een mooie achtergrond die ondanks het aanwezige detail geen stijlbreuk met de simpele personages teweeg brengt. Lego Batman heeft visueel een innemende stijl die wordt ondersteund door de knappe graphics.

## FUN FACTOR

Wat bij mij het meeste in de smaak viel, is de fun factor van de gameplay. De basis van Lego Batman is alles behalve vernieuwend. Je wandelt door simpele omgevingen waar je wordt geconfronteerd met vijanden, die je met basic combo's moet uitschakelen, en verder los je wat eenvoudige doch uitdagende puzzeltjes op.
Het is echter de aankleding die het 'm doet en zowel de actie als het puzzelen interessant maakt. Naast de vele suits die je in de levels vindt (zie kader) kun je door losse Legoblokken te verzamelen, objecten bouwen om bijvoorbeeld deuren te openen en kranen te besturen. Er zijn zelfs voertuigen aanwezig waarvan je soms kort mag genieten tijdens het doorlopen van een level.

## SWITCHEN

Het tofste gameplay element is echter de mogelijkheid om te schakelen tussen Batman en Robin. De held die niet onder jouw controle is, wordt door de computer gedwongen mee te meppen, maar je zult moeten switchen om bepaalde puzzels op te lossen.
Veel clichés bekend uit adventure games passeren de revue, zoals het




## BAD GUYS

Batman en Robin komen natuurlijk ieder level lijnrecht tegenover beroemde villains te staan, waaronder Joker, Harlequin, Killer Croc, Clayface (zie screen) Nightwing en Pinguin. Maar je moet niet alleen tegen deze snoodaards vechten, je kunt ook áls deze snoodaards vechten. De levels van de slechteriken vertellen het verhaal dat de andere kant van het avontuur belicht en sluit dus perfect aan op de perikelen van Batman en Robin.
Als je achter Catwoman aanmoet omdat zij een bepaald voorwerp heeft gestolen, kun je ook een level spelen waarin je met Catwoman het voorwerp in kwestie moet stelen. En ook de slechteriken worden vergezeld door een sidekick die een co-op mode mogelijk maken.





plaatsen van beide helden op grote knoppen op de grond of het gebruik van een weegschaal-achtige constructie om met het gewicht van de ene held de andere held naar hoger gelegen platformen te helpen. Naast deze twee welbekende voorbeelden wordt dit gameplay element veelvuldig op simpele maar originele manieren gebruikt en het is de frequentie ervan die het tempo en de afwisseling binnen een level in vorm houdt. En jawel, al dit moois is in co-op met twee spelers te ervaren!



Lego Wilders?

## LEGO LOTR?

Tijdens de interessante studiotour kreeg ik de kans om met veel van de medewerkers van TT Games te kletsen. Zij gaven zelf al aan dat dit hele Lego gebeuren voorlopig wel de basis voor hun games zal zijn. Ze hebben nu immers de nodige ervaring opgedaan met virtuele legoblokken en er ligt een hele berg software die zij voor dit doel hebben ontwikkeld.

Voor een relatief kleine studio is dit natuurlijk een gouden formule en iedere grote licentie leent zich eigenlijk wel voor deze aanpak. Dat hun volgende project uit Legoblokken opgebouwd gaat worden, is dus geen geheim.

Zowel de Star Wars, Indiana Jones als Batman Lego games hebben niets te maken met de meest recente films van deze licenties, maar het uitbrengen van een Batman game, ook al is deze gebaseerd op de comic, met een nieuwe blockbuster film in het verschiet, is een goed idee.

Maar wat is dan mogelijk hun volgende project? Tijdens de studiotour zag ik in een verlaten donkere kantoorkamer verdacht veel Lord of the Rings spullen liggen. En nu The Hobbit film een feit is, zouden we in de toekomst nog wel eens een blokkige Aragorn, Gandalf of Legolas (what's in a name) over de vloer kunnen krijgen...








## EEN MOOI PAK IS TIJDLOOS

Tijdens het banjeren door de levels kom je regelmatig een speciale gadget tegen die jouw pak volledig omtovert en tijdelijk nieuwe vaardigheden verschaft. Dit geldt zowel voor Batman als de 'boy blunder' (ik ben geen grote fan van Robin, en nee, dat komt niet alleen door de schamele vertolking van Chris O'Donnell).

De vaardigheden die nieuwe outfits met zich mee brengen, zijn altijd nodig om verder te komen in een level en dus geen overbodige luxe. Zo heb je de Magnet Suit waarmee je over speciale vlakken kunt wandelen zonder lastig te worden gevallen door de zwaartekracht, een Glide Suit om langere afstanden in de lucht te overbruggen, een Demolition Suit om obstakels uit de weg te ruimen en een Tech Suit om apparatuur mee te bedienen.



## VERWACHTING

Lego Batman ziet er op alle fronten gelikt uit. Grafisch hoeft de blokkige Dark Knight zich zeker niet te schamen. En als de lol die ik met die paar levels heb gehad enige indicatie is, dan zal Batman in de voetsporen treden van Star Wars als zeer geslaagd Lego avontuur.

+ Afwisselende gameplay dankzij co-op mode, puzzels, verschillende suits, en voertuigen.
+ Verschillende perspectieven op het verhaal dankzij de mogelijkheid om met de bad guys te spelen.
- Ondanks enkele leuke toevoegingen zal de gameplay voor sommige gamers te simpel zijn.

STEVEN

LEGO BATMAN
XBOX 360 / PS3 / PC
TT GAMES / WARNER BROS INTERACTIVE
SEPTEMBER 2008

# DE BLOB

JURJEN GEEFT DE WERELD KLEUR

**Terwijl snotneuzen als Wouter en Maarten naar plaatsen als New York en Las Vegas vlogen, pakte oudgediende Jurjen de trein naar Utrecht om een nieuwe game te checken. Maar zijn tripje was volgens hem zeker de moeite waard, en niet alleen vanwege de boottour door de Utrechtse grachten.**



(Door MV): **Een hakenkruis uitbeelden blijft lastig zonder benen.**

Om te beginnen ziet dit spel er deprimerend saai uit, en van de muziek word je ook niet vrolijk. Maar dan. Dan kom jij, de Blob. Jij bent de Blob.
De Blob is een rebels balletje dat werelden kleur kan geven. Dat doet hij door zijn bolle lijf door de verf te rollen, en vervolgens met objecten te botsen.
Een beetje zoals die bolle Jaap in de Gouden Kooi door zijn eigen kots rolde en vervolgens met de schoonmaakster probeerde te botsen, al is de motivatie van de Blob in het gelijknamige spel toch wel wat positiever.

## KLEURLOZE PLANNEN

Het zit namelijk zo: de I.N.K.T. Corporation heeft het bezit van kleur als misdaad bestempeld. Vandaar die deprimerend saaie omgevingen. Alles is zwart, grijs, grauw, levenloos, kleurloos gewoon. Oké, er heerst orde, dat is waar; maar tegen welke prijs?
Als de Blob ben jij de grote held van de Colour Revolutionairies. Deze bende verzet zich tegen de kleurloze plannen van de Corporation. Zij willen Chroma City haar kleuren teruggeven. Alles moet bont, vrolijk, levendig en lekker chaotisch worden.
Dat doel lijkt mij wel de moeite waard om voor te strijden.
Waar is die Wii-controller?

## BWAB, BWAB

Ik rol de Blob door de rode verf met de richtingstick van de Nunchuk. Dus niet door de afstandsbediening te kantelen, zoals in Wii-rolspelletjes als Monkey Ball en Dewy's Adventure. Jammer, maar het is niet anders.




Ik kan springen door de Wii-mote omhoog te zwiepen, dat is dan wel weer aardig.
Ik spring tegen een grijs gebouw, bwab, het wordt helemaal rood. Ik gebruik een laag gebouwtje om op het dak van een wat hoger gebouwtje te stuiteren, bwab, bwab, allebei rood.
Naarmate ik meer gebouwen heb geschilderd, worden nieuwe instrumenten aan de muziek toegevoegd, en dat werkt opbeurend.

## TROMPETJE

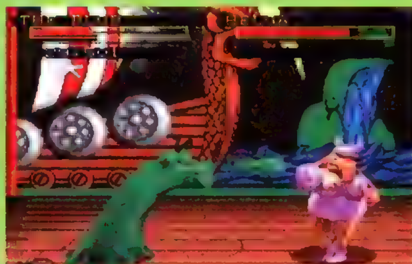
Ik rol door een gele verfbus en mijn Blob wordt oranje. Oranje, natuurlijk. Ik ga de hele stad oranje maken. Als het Nederlands Elftal het niet voor elkaar krijgt, moet ik het zelf maar doen.
Op het moment dat ik een grijs gebouw oranje maak, wordt een trompetje aan de jazzy achtergrondmuziek toegevoegd. En zo blijkt het gebruik van elk van de zeven mogelijke kleuren een eigen sound op te leveren.
Ik weet dat ik bij uitroeptekens in de stad op A kan drukken om een missie te starten, maar ik vertik het. Ik wil gewoon de hele stad oranje maken, en ga op in mijn werk.
Het stuiterend kleuren van mijn omgeving, op de maat van lekkere muziekjes, brengt mij in een lichte trance.

## UTRECHT

Als alle huizen in een blok zijn geschilderd, komen de bewoners naar buiten om mij toe te juichen. Net als tijdens die wedstrijden tegen Italië en Frankrijk.
Ik krijg zin om mee te juichen. Wat een leuk spel is dit! En het is in Nederland gemaakt!
Ik houd bovenop een toren de C-knop ingedrukt om over te schakelen naar een eerste-persoons perspectief, en laat mijn blik glijden over de oranje stad. Ik voel iets van trots.
Oké, het spel is niet echt in Nederland gemaakt, maar in Australië. Maar het is wél in Nederland bedacht. Door negen studenten uit Utrecht, als afstudeerproject.
De Blob kwam onder ogen van HTQ, en die hebben het concept gekocht.

### OOK AL EEN BLOB

De Blob is niet de eerste Blob die schittert in een videogame. In het vechtspel Clayfighter zat ook al een Blob. Zijn naam was, gewoon, Blob. Hopelijk ben je door het lezen van dit kader een wijzer en gelukkiger mens geworden, maar waarschijnlijk niet.



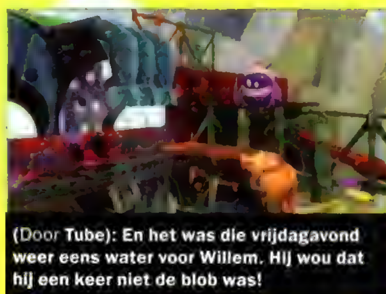
### DOWNLOAD DE ORIGINELE BLOB

Het kan bijna niet anders, of je bent tijdens het lezen nieuwsgierig geworden naar het originele Blob-spelletje van die negen studenten uit Utrecht. Daarom is het maar goed dat je dit spelletje heel erg gratis en gemakkelijk op internet kunt vinden en downloaden. Gebruik hiervoor Google of de volgende URL: http://binnenstad.hku.nl/. En rollen maar!




(Door hamkaastostiopxfire): Zo'n paarse heeft m'n moeder ook, alleen dan zonder handjes.





(Door Tube): En het was die vrijdagavond weer eens water voor Willem. Hij wou dat hij een keer niet de blob was!

Om het door ontwikkelaar Blue Tongue in Australië tot een volwaardige game te laten maken.

## HETZELFDE

Het lijkt mij niet gemakkelijk om van een concept als de Blob een volwaardige game te maken. Want hoe leuk het stuiterend kleuren van omgevingen ook is, dat kan natuurlijk niet alles zijn. Er moet meer gebeuren.
Dus ga ik maar eens wat missies proberen. De eerste missie vraagt me om binnen een bepaalde tijd een aantal objecten een bepaalde kleur te geven. En, om een lang verhaal kort te maken, de twintigste missie vraagt me precies hetzelfde. Natuurlijk wordt het steeds wat lastiger om aan het schilderverzoek te voldoen. Bijvoorbeeld doordat je wat moeilijkere sprongen moet maken om bepaalde objecten te bereiken, of doordat een groter aantal moet worden gekleurd.
Maar toch.

## TRADITIONELE PLATFORMLEVELS

Om dit spel tóch de allure van een echte videogame te geven, heeft Blue Tongue ervoor gekozen om de Blob steeds meer op een echte videogame te laten lijken. En dus moet je op een gegeven moment ook een aantal vijanden verslaan door er bovenop te springen, krijg je gaandeweg het avontuur te maken met eindbazen, en beginnen de levels naarmate je verder komt steeds meer op traditionele platformlevels te lijken.

Je moet bijvoorbeeld je balletje over de rand langs een gebouw rollen, terwijl uit de wand van het gebouw blokken schuiven die je proberen van de rand te duwen.

Dit soort situaties hebben we natuurlijk al duizenden keren overwonnen, in games met titels als Nicktoons: Battle for Volcano Island. Overigens ook een game die werd ontwikkeld door Blue Tongue.

## NIET GEMAKKELIJK

Het leven is niet gemakkelijk, en dat is het maken van een consistent originele en hoogkwalitatieve videogame vast ook niet.
Waarschijnlijk begrepen ze bij Blue Tongue ook wel dat de game het niet redt met louter opdrachten als 'verf de gebouwen', en dus zijn allerlei standaardgevechten en voorspelbare platformuitdagingen toegevoegd.
Ik had echter liever gezien dat de originele aspecten van de Blob wat verder waren uitgebouwd.
Bij een figuur als de Blob verwacht ik bijvoorbeeld dat je steeds hoger kunt stuiteren, of dat je gekke stuitercombo's kunt maken, maar dat kan allemaal niet.
Dat kleurboekaspect, daar moet toch ook meer mee te doen zijn? De groei van de bal als bepalend aspect, zoals in de Katamari-games?
Ik weet het allemaal ook niet. Maar ik weet wel dat de voorspelbare toevoegingen van Blue Tongue mij op een gegeven moment uit mijn kleur-en-stuiterroes haalden.

## POTENTIE

Maar goed, laat ik niet op de zaken vooruit lopen, want ik speelde een versie die nog niet compleet was. En laat ik ook niet te kritisch of veeleisend doen, want de Blob wordt op z'n minst een hele leuke middenmotor. Zo'n game die zevens scoort. 'Leuk als het idee je aanspreekt,' je kent het wel.
Het idee spreekt mij in ieder geval aan, en misschien dat ik juist daarom zo loop te zeuren. Want jongens, wat heeft dat concept een potentie.
Volgens mij was de Blob in de handen van bekwame ontwikkelaars een meesterwerk geworden; zo'n game die negens scoort.
Ik denk niet dat de Blob in de Wii-versie van Blue Tongue zulke hoge ogen gaat gooien.
Jammer, want wij Nederlanders kunnen wel weer iets gebruiken om trots op te zijn.



"VOLGENS MIJ WAS DE BLOB IN DE HANDEN VAN BEKWAME ONTWIKKELAARS EEN MEESTERWERK GEWORDEN."




## VERWACHTING

Het is jammer, maar de Australische ontwikkelaar Blue Tongue lijkt de creatieve potentie van het concept uit Utrecht niet tot volle wasdom te kunnen brengen. Desondanks blijft het knoeien met de Blob leuk genoeg om deze game op mijn verlanglijstje te houden.

- + Het is leuk om grijze gebieden kleur te geven.
- + Muziek complementeert de gameplay.
- − Te weinig uitdaging en mogelijkheden.
- − Te monotoon en voorspelbaar.


JURJEN

DE BLOB
Wii
BLUE TONGUE / THQ
8 SEPTEMBER 2008

# SIREN: BLOOD CURSE DEEL 1 T/M 3

JEROEN SCHIJT IN ZIJN BROEK

**Jeroen houdt wel van een beetje griezelen op z'n tijd. Vandaar dat hij de eerste drie afleveringen van Siren op zijn PS3 downloadde en ze midden in de nacht, in het pikkedonker, uitspeelde. Hoewel, pikkedonker...**




Toegegeven, ik heb stiekem een lampje aangedaan tijdens het spelen want ik trok het niet. Ik moest echt een beetje licht hebben zodat ik niet iedere keer op zou schrikken van vreemde geluidjes of gekke schaduwen. Met regelmaat van de klok scheet ik mijn broek vol. Ongelooflijk wat deze stealth horror game nog steeds met me weet te doen. Het is niet Resident Evil eng of Fatal Frame spannend, het is gewoon je hart dat in je keel klopt. Dat je de dualshock met klamme handjes vasthoudt en het zweet zo je bilnaad in sijpelt.

**"HET HART KLOPT IN JE KEEL, EN HET ZWEET SIJPELT JE BILNAAD IN."**



## SHIBITO

Ik moet er overigens wel even bij vermelden dat Siren: Blood Curse (SBC) een remake is van Forbidden Siren dat op de PSone verscheen. Uiteraard is er wel wat veranderd: zo zijn enkele personages vervangen zodat het geheel wat meer aansluit bij deze tijd en word je op een prettige manier wat meer aan het handje genomen.
Kijk, SBC is niet echt een game die je veel vrijheid geeft; het is een vrij lineair avontuur waarbij je tijdens iedere missie (je speelt met diverse personages een klein stukje van het verhaal) zeer duidelijk uitgelegd krijgt wat je moet doen. Daarna is het aan jou om ongezien langs de Shibito, de zombies van Siren, te komen.
Word je gezien dan is de kans aanwezig dat je het onderspit delft, helemaal als je niet bewapend bent. Heb je wel iets waarmee je kunt slaan of schieten, dan zul je er beter voor staan.
De Shibito zijn niet dom, ze zullen je flink op de huid zitten wanneer ze je gezien hebben en zelfs deuren en kastjes doorzoeken om je te vinden. Je zult dan ook heel voorzichtig te werk moeten gaan.

## EPISODES

Zoals je uit de intro hebt kunnen opmaken, heb ik drie episodes van SBC gedownload vanaf de PlayStation Store. Het is namelijk zo dat deze game opgeknipt is in delen, en SBC leent zich uitstekend voor deze episodische manier van gamen.
Je speelt een aflevering waarna je getrakteerd wordt op een trailer met wat je in het volgende deel kunt verwachten. Begin je aan de volgende episode dan krijg je nog even in vogelvlucht te zien wat er de vorige keer is gebeurd. Erg handig en het houdt je op 't puntje van je stoel natuurlijk.
Er is echter nog niets bekend over wat een episode gaat kosten en het is ook nog de vraag of 'het hele seizoen' wellicht op Blu-ray zal verschijnen. Hoewel ik al een goed idee heb van wat de game gaat bieden, kan ik dan ook nog geen final oordeel geven.

## PROBEREN

Het toffe van SBC is dat het echt als een mini-serie speelt en dat is erg cool kan ik je vertellen. Het hele idee van episodische content is dat je als speler zelf bepaalt of je de game blijft volgen, en dat spreekt me erg aan. Nu kun je als gamer dus iets kopen voor een prikkie (waarschijnlijk) en het proberen. Bevalt het je dan ga je verder en als je het niets vindt, dan laat je het gewoon voor wat het is.



### TV PLOEG

Het verhaal wordt in twaalf episodes verteld en draait om een Amerikaanse televisieploeg die in Japan arriveert om een documentaire te maken over de legende van Hanuda, een verdwenen dorp waar mensen zo'n dertig jaar geleden werden geofferd. Het zal je niet verbazen dat ze binnen no-time de zombie-achtige bewoners, de Shibito, achter zich aan krijgen.

### VERWACHTING

Siren zal rivieren van zweet naar je bilnaad doen stromen!

+ Spanning ten top.
+ Ongelooflijk levensechte graphics.
- Soms een beetje te donker.
- Wellicht iets te veel hulp.


JEROEN

SIREN: BLOOD CURSE
PLAYSTATION 3
1 SPELER
ZOMER 2008

STEVEN ZIET FRISSE HORROR

# SILENT HILL: HOMECOMING

**Het is vreemd hoe bepaalde series uit de collectieve gedachten kunnen verdwijnen. Oké, misschien dat niet bij iedereen Silent Hill uit het zicht is geraakt, maar Steven werd zich pas bewust van het feit dat er een nieuw deel aankomt toen hij van ons de previewcode in z'n handen kreeg gedrukt.**

Vreemd, dat ik zo verrast was toen ik de previewcode van de nieuwe Silent Hill in handen kreeg. Het eerste deel heeft destijds toch een onvergetelijke indruk op mij gemaakt. Desondanks zijn er andere survival horror series waarvan de aankomende delen meer mijn aandacht trokken, zoals Resident Evil 5 en Siren: Blood Curse. Silent Hill gebruikt al jaren dezelfde elementen om ons vieze onderbroeken te bezorgen. De serie wordt voor mij gekenmerkt door mist, een storende radio, gesloten deuren met kapotte sloten, bizarre maar rustgevende muziek en bezoekjes aan een verontrustende demonische dimensie.



Z'n werkdag als hokkensluiter zat er weer op.

Gelukkig is de nieuwe ontwikkelaar die verantwoordelijk is voor Homecoming die typische vibe en stijl volkomen trouw gebleven. Homecoming is dan ook Silent Hill in zijn puurste vorm.

## FRISSE KIJK

Dat er geen baanbrekende prestatie wordt neergezet met Homecoming betekent niet dat ik niet aangenaam werd verrast door de sfeer en uitvoering. Sterker nog, deze vroege versie maakte mij ronduit enthousiast voor dit aankomende horrorspektakel.

Ik denk dat het een hele slimme zet van Konami is geweest om dit project uit handen te geven. Niet omdat zij zelf niet in staat zijn vakkundig met de Silent Hill licentie om te gaan, begrijp me niet verkeerd, maar soms kan een frisse kijk op zaken een positief effect hebben. En de aanpak van The Collective, die dus evengoed opmerkelijk trouw blijft aan de voorgaande delen, brengt een subtiel gevoel van verandering met zich mee.

Het is lastig onder woorden te brengen. Misschien zijn het vooral de stoere graphics die bijdragen aan mijn hernieuwde interesse in de serie. Silent Hill staat of valt natuurlijk met de sfeer en de kracht om jou van je bank te doen opspringen. En hoe realistischer de graphics, des te groter de angst die het verkennen van donkere gangen opwekt.

> "MISSCHIEN ZIJN HET VOORAL DE STOERE GRAPHICS DIE BIJDRAGEN AAN MIJN HERNIEUWDE INTERESSE IN DE SERIE."

## BRUUT

Het verhaal draait om oorlogsveteraan Shepherd die bij thuiskomst wordt geconfronteerd met verdwenen familieleden en binnen de kortste keren in gruwelijke situaties belandt.

Ik werd niet meteen gegrepen door dit personage en zijn problemen, maar de ervaring in zijn schoenen te staan, is wel meeslepend. De gameplay staat eigenlijk ook geheel in dienst van die ervaring. De actie en puzzels zijn wel leuk, maar los van de sfeer hebben deze elementen weinig te bieden. Evengoed verdienen de gevechten ditmaal wel een kleine pluim. Als je een monsterlijk gedrocht tegenkomt worden jij en je tegenstander groot in beeld gebracht en kun je er naar hartenlust op los steken of meppen en aanvallen ontwijken. Dit ziet er lekker bruut en gedetailleerd uit. En als datzelfde monsterlijke gedrocht een bloedmooi vrouwenlichaam in een strak latexpak met verminkt gezicht blijkt te zijn, weet je dat je weer in Silent Hill bent beland.









Terrafielen zijn niet geliefd. Deze wezens, ook wel grondneukers of modderfuckers genoemd, bedrijven tot afgrijzen van velen, de liefde altijd in het openbaar.



### THE COLLECTIVE

De keuze om de ontwikkeling van Homecoming weg te halen bij Team Silent, de afdeling van Konami die tot op heden vorm gaf aan Silent Hill, en bij de Amerikaanse studio The Collectieve neer te leggen, verbaasde mij wel enigszins. Misschien heeft Konami andere plannen voor Team Silent, wie weet?

En mocht de naam The Collective je bekend in de oren klinken... Mark Ecko's Getting Up is door hen ontwikkeld. Dit was uiteraard geen griezelspektakel maar ook de Buffy The Vampire Slayer game op de Xbox is van hen afkomstig. Enige ervaring met monsters en demonen had The Collective dus al.

### VERWACHTING

Homecoming zal de Silent Hill serie niet nieuw leven in blazen zoals Resident Evil 4 dat voor Capcom's langlopende Survival Horror reeks deed, maar dat Silent Hill en horror fans zullen smullen van Homecoming staat voor mij vast.

- \+ Mooie graphics die in staat zijn je de stuipen op het lijf te jagen.
- \+ Freaky sfeer zoals je die alleen in Silent Hill vindt.
- − Blijven simpele combat en gesloten deuren urenlang leuk?



STEVEN

SILENT HILL: HOMECOMING
XBOX 360 / PS3
THE COLLECTIVE / KONAMI
SEPTEMBER 2008

# FUCK DE ZO

**Als we vorig jaar in november één ding hebben moeten aanhoren, dan was het wel dat er te veel goede games binnen één maand uitkwamen, en jullie niet genoeg cash hadden om ze allemaal te kopen. Daarom komen we voor de komende feestdagen met dé oplossing: fuck die hele zomer! Je verbrandt toch alleen maar en je bent na afloop twee maanden down door je vakantieliefde! Ga alvast sparen voor november! Want getuige de volgende vier pagina's komt er weer een shitload aan fraais uit.**

## DE XBOX 360

### GEARS OF WAR 2

Het is een ongeschreven wet: elke uitgever moet er rond de feestdagen een kraker uitkakken, zo ook Microsoft. Twee jaar terug was het Gears of War, vorig jaar Halo 3 en dit jaar Gears of War 2.

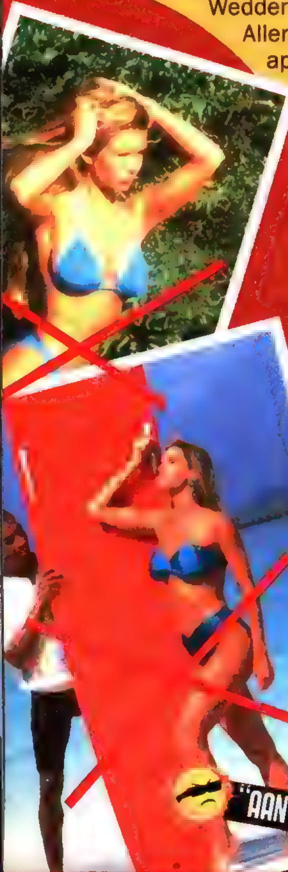


Creator Cliffy B. is al weer ruim twee jaar bezig om de indrukwekkende ervaring van deel 1 nog indrukwekkender te maken. En dus krijgen we straks grotere gevechten, dikkere eindbazen, meer brute melee moves en een betere multiplayer. Wat kunnen we in hemelsnaam nog meer eisen...

### FALLOUT 3

Volgens ons wordt Fallout 3 een van de beste games van 2009. Wedden?

Allereerst ziet de RPG/shooter er bizar bruut uit en is de apocalyptische omgeving een van de meest indrukwekkende ooit. Tel daarbij het feit dat ontwikkelaar Bethesda met Oblivion heeft bewezen zeer goed uit de voeten te kunnen met het sandbox genre, en we geven je op een briefje dat Ubisoft, naast Prince of Persia 3, nog een geheide winner in huis heeft.





### STAR WARS: THE FORCE UNLEASHED

Jan, Steven en Wouter zijn bijna niet meer te houden in hun gretigheid om deze nieuwe Star Wars game van de makers van KotOR te kunnen spelen. Oké, er zijn meer slechte SW-games uitgekomen dan goede, maar ditmaal zit het snor, verzekeren de drie kenners ons.

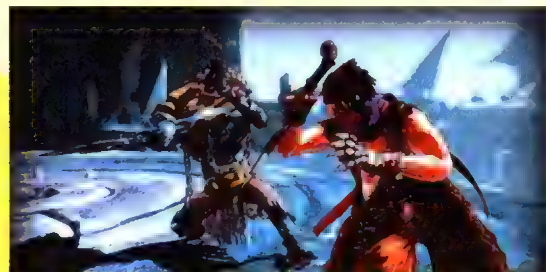
Grafisch gaat SWFU een nieuwe standaard neerzetten en de actie is dik met bakken lightsaber actie, epische battles en een paar hele brute cutscenes.



Hoe hooggespannen de verwachtingen rond deze game zijn, blijkt wel uit het feit dat JJ, die dacht dat Darth Vader een worstelaar van de WWF was, dit spel ook hoog op zijn verlanglijstje heeft staan.

### PRINCE OF PERSIA 3

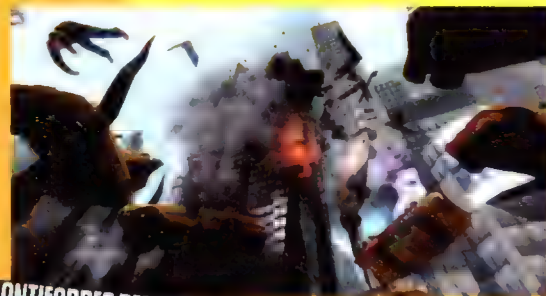
De eerste beelden mogen dan ietwat bizar ogen, wij geloven heilig in de creatieve power van Ubisoft. Cel-shaded of niet, het gaat gewoon vet worden. Je went vanzelf wel aan de nieuwe stijl. Let maar op.



Bovendien zijn we wel weer toe aan een nieuw avontuur met onze favoriete prins. De combi van goed klim- en klauterwerk en vette actie is bij ons een populaire mix die de laatste tijd gewoon veel te weinig voorkomt.

### PROTOTYPE

Het wordt geen cyber-GTA IV, dat is inmiddels na een aantal speelsessies wel duidelijk. Maar de brute hand-to-hand combat en schooteractie in de immense open wereld gecombineerd met werkelijk oogstrelende graphics, maken dat deze game bij ons hoog op het verlanglijstje staat. We hopen op een soort Assassin's Creed vol wrede actie.



"DE PU WORDT NIET OP JE VAKANTIEADRES BEZORGD"

### DE XBOX 360 SCOORT MET KERST EEN...

Zo asociaal als met Halo 3, Mass Effect, Assassin's Creed en Call of Duty 4 afgelopen jaar, wordt het dit keer niet. Toch doen de feestdagen van 2008 nu ook weer niet zo heel veel onder voor die van 2007. Als iedereen de gestelde releasedata haalt, dan heb je straks met bovenstaande games, de downloadable content van GTA IV, maar ook Saints Row 2 en Mercenaries 2 een zwik games die dikke achten en negens gaan scoren.

ICE COLD DRINKS SNO KONES

"AAN HET EIND STA JE ROOD EN BEN JE ROOD."

# OMER...

## DE FEESTDAGEN KOMEN ERAAN!

"IEDEREEN IS ER OPUIT OM GELD UIT JE ZAK TE KLOPPEN."

## DE Wii

### Wii MUSIC

Dit muziekfestijn voor één tot vier spelers is al jaren in ontwikkeling, maar we hebben er al lang geen nieuws meer over gehoord. Dat wil overigens niet zeggen dat in de loop der jaren ons verlangen om een orkest te dirigeren dat het Zelda-thema speelt, is verdwenen of zelfs maar afgenomen. Want wat is er nu leuker dan het dirigeren van een orkest dat het Zelda-thema speelt? Oké, in de lucht drummen met twee afstandsbedieningen misschien; ook al zoiets leuks waar Wii Music in gaat voorzien.



In totaal kunnen muzikale spelers maar liefst veertig instrumenten bespelen met levensechte bewegingen, waaronder trombones, gitaren, sambaballen en oxeroppers. Oké, dat van die oxeroppers is nog niet bevestigd, maar toch. Fuck de zomer en kom maar op met die game!

### FATAL FRAME 4: MASK OF THE LUNAR ECLIPSE

De Fatal Frame-games verschenen altijd voor de PS2 en Xbox, maar deel 4 komt exclusief naar de Wii, net als de deeltjes 5 en 6. Dat is een goede zaak, want die games zijn zo verschrikkelijk griezelig dat je er gemakkelijk van in je broek poept, en zoals iedereen weet, dragen de meeste Wii-bezitters nog (of alweer) luiers.

Fatal Frame 4 laat je met je Wii-afstandsbediening je fotocamera besturen om spoken te vangen. Dat klinkt suf, maar is echt zenuwslopend eng. De game zou trouwens wel eens nóg enger dan de voorgangers kunnen worden, afgaande op de eerste, heerlijk macabere beelden en het feit dat onze Japanner van het jaar Suda51 (die van No More Heroes) samen met Tecmo zijn schouders onder dit monsterproject heeft gezet.

Deze verrassende move wordt bekostigd door Nintendo, die het spel ook nog eens gaat uitgeven. Ze schijnen zelfs de hele franchise te hebben opgekocht. Kijk, dat zijn nou eens investeringen van Nintendo waar niet alleen kleuters en oma's maar ook bleke gamefreaks beter van worden.



"WAT HOU JE NU OVER AAN 500 EURO UITGEGEVEN AAN BREEZERS EN BIER? EEN HOOP KATERS EN NACHTEN WAARVAN JE JE NIETS MEER KAN HERINNEREN."

### KID ICARUS

Zelda, Metroid en Super Mario Bros. begonnen in een grijs verleden als 2D-spelletjes op de NES. De 3D-debuten van deze franchises (op N64 en Cube) staan stevig verankerd in de lijst van de tien hoogst beoordeelde games aller tijden, dus is het niet zo wonderlijk dat vele gamersharten een tikje sneller zijn gaan kloppen nu Nintendo dan eindelijk een 3D-versie ontwikkelt van een ander 2D-spelletje dat op de NES begon. Of beter gezegd: door Factor 5 laat ontwikkelen.

We hebben het hier natuurlijk over Kid Icarus, die mooie mix van Marioaans platformspringen, Zeldaanse adventure-elementen en Metroiaanse omgevingen, die zich voorts kenmerkt door het klimmen in verticaal opgezette omgevingen vol mythologische monsters, het verdwalen in benauwende labyrinten en paarse mannen die met aubergines gooien.

Het grappige is: die game is nog niet eens aangekondigd, en toch verwachten we er dit najaar helemaal mee uit ons dak te gaan!



"ZE LULLEN ONVERSTAANBAAR IN DE MEESTE LANDEN."

"GROTE KANS DAT JE JE PSP OF DS OPBLAAST OMDAT JE VERGAT DAT ER EEN ANDERE STROOMSPANNING OP DE STOPCONTACTEN STOND."

### DE Wii SCOORT MET KERST EEN...

Er zal dit najaar voor Wii-bezitters genoeg te spelen zijn, maar een bottenbrekende rampetamper van het formaat Mario/Zelda/Metroid/Smash Bros. is vooralsnog niet aangekondigd, aangezien de release van Kid Icarus nog niet officieel is. Een fijne E3 kan dit cijfer echter flink opkrikken.

### WAARSCHUWING: ALLES ONDER VOORBEHOUD

OP MOMENT VAN SCHRIJVEN HEEFT NINTENDO NOG GEEN RELEASELIJST VRIJGEGEVEN DIE VERDER REIKT DAN DIE FUCKING ZOMER WAAR WE MOMENTEEL ZO DIEP ONDER GEBUKT GAAN.

DIT KAN DRIE DINGEN BETEKENEN: NINTENDO VERWACHT DAT DE WERELD ZO TEGEN HET EIND VAN DE ZOMER WORDT OPGEBLAZEN. NINTENDO GAAT DIT NAJAAR GEEN GAMES UITBRENGEN OMDAT ZE HET ALLEMAAL ZO OOK WEL LEKKER VINDEN LOPEN. OF ZE GAAN HUN DINGEN PAS OP DE E3 AANKONDIGEN.

ALLE DRIE DE SCENARIO'S LIJKEN ONS ONGEVEER EVEN WAARSCHIJNLIJK, DUS HEBBEN WIJ ONS VOOR BOVENSTAANDE BESCHRIJVINGEN MAAR GEBASEERD OP WAT ER AL WEL BEKEND IS EN DE SPREEKWOORDELIJKE NATTE VINGER. DUS JE BEGRIJPT: ALLES ONDER VOORBEHOUD!



"DIE CHICK DIE JE VERSIERT, GAAT TOCH NIET MET JE MEE TERUG."

# PLAYSTATION 3

## RESISTANCE 2

Multiplayer moet het paradepaardje van Resistance 2 worden met maarliefst zestig man die elkaar tegelijkertijd te lijf kunnen gaan. Ook de co-op mode voor acht man met een aparte verhaallijn lijkt niet te versmaden. Tijdens de co-op kiezen spelers uit drie beschikbare klassen: Medic, Spec Ops en Soldier en alledrie zijn nodig om je een weg te banen door Chimera bezet gebied. Mocht je niet genoeg mensen vinden om mee te spelen dan is er geen man overboord want de game past het aantal vijanden automatisch aan.
Grafisch moet er nog veel gebeuren aan het spel maar doordat de oorlog zich deze keer afspeelt op Amerikaans grondgebied, zijn de maps wel al een stuk afwisselender qua looks en gelaagdheid dan in het origineel.



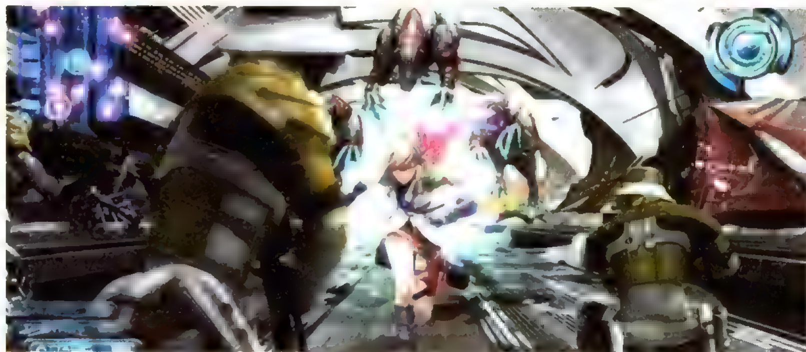
## LITTLEBIGPLANET

LittleBigPlanet wordt dé ultieme game op het gebied van replay value (naast MMO's natuurlijk) en koning wat betreft user generated content.
Als je LittleBigPlanet nauwkeurig bestudeert kom je al snel tot de conclusie dat de game een echte allround topper is. De stijl is opvallend en origineel, en grafisch ziet alles er ook retestrak uit. De simpele vormgeving gaat mooi samen met vlijmscherp beeld.
De mogelijkheid om zelf levels te bouwen, deze online te zetten, en door anderen gemaakte levels te downen is geweldig. En de mogelijkheid om samen met andere spelers te genieten van de bizarre creaties zorgt er voor dat LittleBigPlanet een van de interessantste PS3 titels van dit jaar gaat worden.



## FINAL FANTASY XIII

Stiekem weten we ook wel dat er een grote kans bestaat dat Final Fantasy XIII dit jaar niet meer gaat uitkomen in Europa maar zolang dit nog niet officieel bekend is gemaakt, blijven we hopen.
We zijn sowieso reuze benieuwd welke richting Square Enix op gaat met deze langlopende RPG serie. Met deeltje twaalf maakten ze natuurlijk al duidelijk niet bang te zijn te experimenteren met de bestaande formule en de tot nu toe vrijgegeven trailers van FFXIII maken duidelijk dat er ook in dit



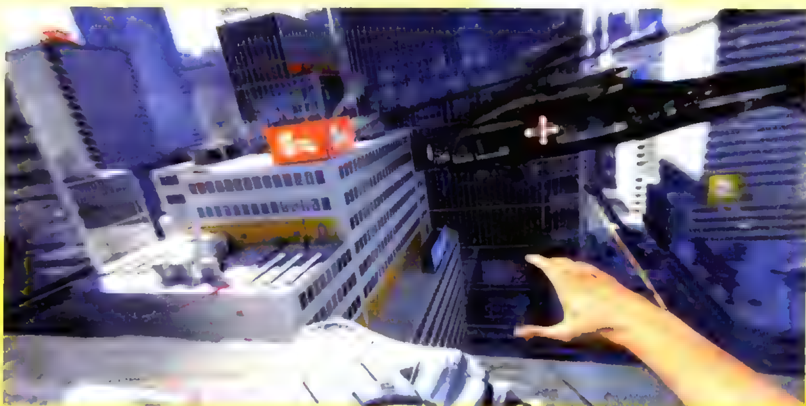
deel veel nieuwe gameplay geïntroduceerd zal worden.
Bovendien is de game onderdeel van het Fabula Nova Crystallis project, waar ook de Versus en Agito FFXIII titels onderdeel van zijn. Een grootse opzet voor een grootse titel.



"JE HEBT TWINTIG KEER MEER KANS OP DIARREE

## MIRROR'S EDGE

Een game als Mirror's Edge zou je niet zo snel verwachten van de Battlefield veteranen van ontwikkelaar DICE. Het is dan wel first-person wat betreft



cameravoering, maar de gameplay draait vooral om het uitvoeren van acrobatische moves in de schitterende open omgevingen.
Games als Metroid Prime en Breakdown maakten de kracht van een first-person view los van hersenloos knallen al duidelijk. Toch is lange tijd de consensus geweest dat platformelementen niet goed werken als je de omgeving door de ogen van de held of heldin ziet. Echter, met wall walking, slides en grote sprongen is het aan hoofdpersonage Faith om duidelijk te maken dat deze tijden zijn veranderd.
Terwijl ze haar zus probeert te bevrijden uit de handen van een corrupt regime heeft ze uiteraard ook de nodige aanvallen tot haar beschikking, maar het zijn in eerste instantie de parkour-achtige moves die in het oog springen.



"WAT IS ER LEUKER: EEN PAAR VETTE GAMES OF MET JE OUDERS WANDELEN DOOR ZUID FRANKRIJK...

### DE PS3 SCOORT MET KERST EEN... 8

Als Final Fantasy XIII pas in 2009 verschijnt, missen we dit jaar toch enkele grote namen, aangezien we het in 2008 ook zonder een volwaardige Gran Turismo game moeten stellen, evenals een God of War, Killzone 2 of een titel van Team ICO.
Gelukkig schieten enkele nieuwe franchises te hulp en mogen we met toppers als LittleBigPlanet, Motorstorm 2 en Resistance 2, plus een reeks aan multiplatformers als Prince of Persia en Prototype niet klagen.



"ZAL HET NET IN NEDERLAND WÉL MOOI WEER ZIJN."

"JOUW GUILD GAAT ECHT NIET OP JE WACHTEN OMDAT JE ZO NODIG TIEN DAGEN NAAR SALOU MOET."

## PC

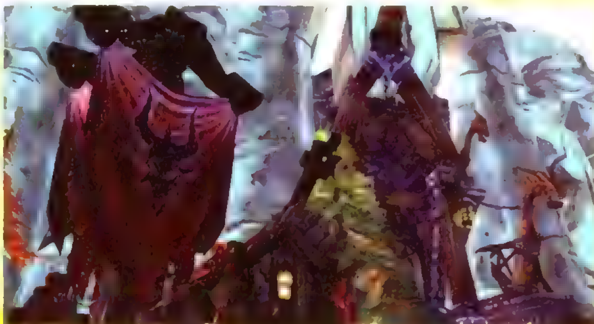
### FAR CRY 2

Deze sequel verruilt de tropische eilandenpracht voor de broeierige jungles en woestijnen van Afrika. De machtige open wereld van Far Cry 2 huisvest maar liefst vijftig vierkante kilometer zandbak met wisselende flora en fauna.
Grafisch is de game sowieso belachelijk mooi en de ongekende mogelijkheden om volgens het vrij-om-te-gaan-en-staan principe je vijanden uit te schakelen, is ongekend. Of je nu de wind gebruikt om basissen letterlijk uit te roken of dat je jezelf bedient van diverse voertuigen en een uitgebreid wapenarsenaal;
Far Cry 2 is explosief, intens, groots en meedogenloos.
Deze shooter (die ook op PS3 en Xbox 360 verschijnt) gaat doen wat andere shooters al jaren beloven.
Nu maar hopen dat we er geen NASA-PC voor nodig hebben.



### WORLD OF WARCRAFT: WRATH OF THE LICH KING

Vier jaar na de start van de WoW bèta test is het drukker dan ooit in Azeroth. Maar inmiddels is er geen gebrek meer aan alternatieven op MMORPG gebied waardoor het belangrijk is dat WoW blijft doorgroeien.
Na het uitstapje in The Burning Crusade keert het zwaartepunt van de activiteiten terug naar de beginwereld waar de nieuwste expansion het gebied Northrend aan toevoegt. Dit ijzige continent is aanzienlijk groter dan het gebied uit TBC en sluit dankzij de traditionele stijl beter aan op de originele wereld.



De eerste geruchten over de nieuwe skills die aan de bestaande klassen worden toegevoegd doen al de ronde en de strijd op level 80 belooft erg interessant te worden. Bovendien maakt ook de eerste hero klasse zijn opwachting: de Death Knight.
Raid content is ditmaal met 10 of 25 man te ervaren, met verschillende beloningen voor beide standen. Een open PvP gebied met siege weapons en verwoestbare gebouwen maakt het pakket compleet.

### BATTLEFIELD HEROES

Een Pixar look om je vingers bij af te likken, humor, toffe wapens, upgrades en... gratis!
Het idee achter Battlefield Heroes is briljant en toont dat PC gaming wellicht een andere weg moet inslaan om te overleven.
Door het gratis karakter kan Battlefield Heroes wel eens een van de meest gespeelde PC shooters van 2008 gaan worden die bovendien een instant charme huisvest waar zelfs de grootste chagerijn voor gaat vallen.



### SPORE

Deze ultieme evolutiesim met een hoge aaibaarheidsfactor moet zowel hardcore gamers als huismoeders gaan verleiden. De laagdrempelige editors laten iedereen met slechts een paar muisklikken zijn eigen gekke wezens, gebouwen en voertuigjes creëren.
Ook het oneindig speelbare karakter (je kunt steeds weer nieuwe content downloaden, gecreëerd door andere spelers), pleit luid en duidelijk voor dit nieuwe potentiële meesterwerk. Dat niet iedereen het zal snappen, zal ons een zorg zijn.



### C&C: RED ALERT 3 / STARCRAFT 2

Er zijn twee grote RTS games die de PC glans blijven geven maar ons gevoel zegt dat Blizzard's StarCraft wel eens pas in 2009 het licht zal zien, hetgeen Red Alert 3 dit najaar alle ruimte geeft haar legendarische reputatie opnieuw waar te maken.
Met fellere kleuren, hilarische tussenfilmpjes, drie speelbare partijen (Japan, Rusland en de Geallieerden) en de altijd verslavende skirmish en online multiplayer, wordt dit een geheide hit. Dat kan een blinde bever nog zien.



### OPERATION FLASHPOINT 2: DRAGON RISING

Het origineel verscheen in 2001 maar Codemasters lost eind dit jaar eindelijk onze gebeden voor een vervolg in.
OF 2 (dat ook op PS3 en Xbox 360 uitkomt) heeft de kaarten, de reputatie en engine om aankomende winter de ultieme militaire simgame neer te zetten. Sla dus alvast maar een paar kilo doorzettingsvermogen in.



### DE PC SCOORT MET KERST...

7.5

Er komt nog steeds genoeg fraais uit op de PC, maar we moeten ook inzien dat het vijf voor twaalf is voor dit platform. Steeds meer (grote) ontwikkelaars (Epic, Crytek) laten de PC vallen en gaan voor de combinatie PlayStation 3 - Xbox 360.
Anderzijds is de piraterij rond PC games ook gewoon absurd. Laten we daarom hopen dat bijvoorbeeld EA's Battlefield Heroes model succesvol gaat worden en veel uitgevers aan het denken zal zetten.

JAN KRIJGT EEN HARDE LIGHTSABER

# STAR WARS THE FORCE UNLEASHED

**Met Star Wars: The Force Unleashed wil LucasArts een brug slaan tussen Episode III en Episode IV. Jan speelde de game op de Skywalker Ranch van George Lucas, en werd bijna emotioneel.**

Elders in deze PU kun je mijn verslag lezen over mijn bezoek aan de Skywalker Ranch en de bijbehorende gebouwen van SkywalkerSound en Industrial Light & Magic. Dat dit een waanzinnig bezoek was dat ik de rest van mijn leven niet zal vergeten, staat nu al vast.
Net zozeer als ik nu al durf te stellen dat The Force Unleashed een nieuwe mijlpaal zal worden voor de Star Wars licentie.
Tijdens mijn tweedaagse bezoek aan LucasArts heb ik de game namelijk uitgebreid kunnen spelen op de Wii en de Xbox 360. Beide versies zijn door verschillende teams gedaan en dat voel én zie je. Zo is de Wii geen afgeknepen port maar een eigen product, met bovendien meer content dan de Xbox 360 versie. De Xbox 360 is als beleving spectaculairder, mede door de waanzinnige beelden en actie die van het scherm afspat.
In beide versies (en ook op de PS2, PS3, PSP en DS) kruip je in de huid van de Secret Apprentice, een Sith in opleiding bij Darth Vader. Vader wil met zijn Dark Jedi voortzetten wat hij met Order 66 is begonnen: de uitroeiing van alle Jedi Knights in het universum en The Emperor verslaan! Althans, dat is zijn snode plan.




## HAAT GEEFT KRACHT

"You were weak when I found you. I did not expect you to survive your training. But now, your hatred has become your strength. At last, the Dark Side is your ally", aldus Darth Vader wanneer hij je tot Sith ridder slaat.
En zwak ben je inderdaad allerminst. Het idee achter SW: TFU is The Force in overdrive. Anders gezegd: The Force is sterker dan ooit en laat je metaal buigen, TIE-Fighters optillen en AT-AT's verfrommelen alsof het lege colablikjes zijn... als je tenminste genoeg ervaring opdoet. Wanneer je als Secret Apprentice begint, ben je al behoorlijk sterk. Force Pulse, Force Lightning en Force Push staan tot je beschikking. Gaandeweg upgrade je je powers en krijg je er nieuwe bij, zoals Force Choke, een persoonlijke favoriet. Niets leuker dan een Storm Trooper van een afstandje telekinetisch optillen, hem heen en weer zwaaien in de lucht en dan uiteindelijk zijn luchtpijp dichtknijpen.
Force Pulse verdient speciale aandacht. Je laadt hier als het ware een enorme, onzichtbare bol van energie op, om die daarna weg te schieten. Op de thuisplaneet van de Wookies, het fraaie Kashyyyk, resulteert dit vaak in het versplinteren van complete houten bruggen of het knakken van eeuwenoude eiken. Wanneer je je Force Pulse oplaadt, wordt alles om je heen even zwart-wit... als teken dat je op het punt staat al het leven uit de omgeving te zuigen. Een mooi grafisch detail als illustratie van je brute kracht.
Later word je zelfs zó sterk, dat je een volledige Imperial Star Destroyer naar beneden kan halen met de Force. Herinner je de eerste CGI trailer van SW: TFU? Díe scène is dus speelbaar in de game.

## PAASEITJES

De locaties die je tijdens je jacht naar de Jedi aandoet, spreken tot de verbeelding. Aardig is dat je planeten soms twee keer bezoekt. Zo zie je Kashyyyk in het begin van het spel als bosrijke, groene planeet, maar wanneer je er terugkeert, is het een doffe, dorre ellende waar The Empire haar sporen duidelijk heeft achtergelaten.
Erg onder de indruk ben ik van Raxus Prime, een planeet die ont-















## JAN ONTMOET DARTH VADER

LucasArts had kosten nog moeite gespaard om ons journalisten onder te dompelen in de Star Wars sfeer. Zo werden we opgewacht door Stormtroopers en gaf ook Darth Vader himself acte de presence. Terwijl we ons vergaapten aan de Yoda fontein, namen we kiekjes van de lobby en alle andere Star Wars memorabilia die her en der opgesteld stonden. Je zou hier als SW fan toch maar werken...

staan is uit al het vuilnis en schroot uit het universum. De planeet is feitelijk een enorme afvalberg waar de stukken metaal en schroot in een baan omheen cirkelen. Deze grimmige plek vormt een mooie plek vol eastereggs en andere verwijzingen aangezien de vuilnis van eeuwen Star Wars hier gedumpt is. Let straks dus goed op of je misschien een hint ziet naar Knights of the Old Republic of andere SW games.

"IK DURF NU AL TE STELLEN DAT THE FORCE UNLEASHED EEN NIEUWE MIJLPAAL ZAL WORDEN VOOR DE STAR WARS LICENTIE."

## TWEE GAMES INEEN

De Wii versie heeft me aangenaam verrast. Het is even slikken als je net een paar uur met de Xbox 360 hebt doorgebracht en grafisch weer terug op aarde wordt gezet, maar dat neemt niet weg dat TFU op de Wii heel wat in huis heeft.
Globaal volgt de game dezelfde verhaallijn, maar de makers hebben vijf extra missies in het spel gestopt die niet in de PS3 en Xbox 360 versie zitten. Een van die missies is de Jedi Temple op Coruscant en die druipt van de sfeer.
Ondanks dat de Wii versie het moet doen zonder de next-gen technieken DMM en Euphoria, is de Star Wars wereld zeer interactief. Ook hier knak je pilaren en standbeelden alsof ze van papier-maché zijn, heb je een uitgebreide reeks aan Force Powers en zijn er spectaculaire boss battles tussen Jedi en Sith Lords die je op het puntje van je stoel houden. De besturing is best uitgebreid en als hele dikke kers op de Star Wars cake, kent de Wii versie een exclusieve Dual mode. Dit is eigenlijk gewoon een game op zichzelf: een fighter waarin twee Star Wars figuren het tegen elkaar opnemen in verschillende arena's. Naast alle hoofdrolspelers uit TFU, zijn ook beroemde iconen als Luke Skywalker, Count Dooku, Obi-Wan Kenobi en vele anderen als speelbare personages van de partij.
Ja, het kan niet anders of SW: TFU op de Wii wordt de beste Nintendo Star Wars game sinds Rogue Leader: Rogue Squadron II.





Dat lukte hem alleen voor ie Axe Dry ging gebruiken. [Wii]





## NOG GEEN NAAM

De Secret Apprentice heeft vooralsnog geen naam... tenminste, LucasArts wil de naam nog niet onthullen omdat dit een grote impact heeft op het verhaal van de game.
Maar de makers gaan verder. Ze stellen dat je met andere ogen naar Episode IV, V en VI gaat kijken, nadat je The Force Unleashed (die 19 september moet verschijnen) hebt gespeeld. Ik heb al wat plottwisten gezien en ik kan je verzekeren, je zult op bepaalde punten aangenaam geschokt zijn!
De Secret Apprentice gaat vooralsnog door het leven onder de codenaam Starkiller, wat eerst de achternaam was van Luke. Inderdaad, Luke Skywalker ging op de tekentafel nog door het leven als Luke Starkiller.

# OP BEZOEK BIJ HET GEORGE

**Toen Jan werd uitgenodigd op de Skywalker Ranch kreeg hij spontaan kippenvel. Toen hij daar ter plaatste een Lightsaber gevecht mocht houden met de Secret Apprentice uit The Force Unleashed, sloeg zijn hart bijna over. En toen hij uiteindelijk de Lightsaber waarmee hij zojuist gevochten had, mee naar huis mocht nemen, werd 't hem bijna te veel...**



Lezers van de PU die al wat langer meegaan, herinneren zich misschien dat ik al eens eerder George Lucas' Skywalker Ranch mocht bezoeken. Dat was echter een bliksembezoekje om een paar fototjes te schieten, maar deze keer werd ik vier dagen lang in de watten gelegd.
Naar aanleiding van het aankomende Star Wars: The Force Unleashed had LucasArts namelijk een select groepje journalisten uitgenodigd om te laten zien waar George Lucas zich zoal mee bezig houdt. De bebaarde Star Wars bedenker, regisseur, filmschrijver en producent bezit ook nog een gamesbedijf (LucasArts), een soundstudio (Skywalker Sound), een animatieafdeling (waar momenteel de Clone Wars animatieserie wordt afgerond) en zijn special effects afdeling (Industrial Light & Magic).

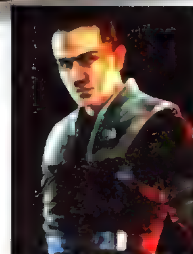
## ALS TWEE DRUPPELS WATER

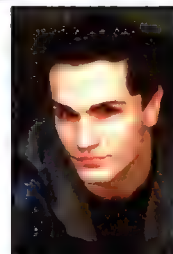
Van de vier dagen die ik in het zonnige San Francisco vertoefde, heb ik er twee doorgebracht bij het entertainment imperium van Mr. Lucas.
Dag één in stond in het teken van het bezoek aan LucasArts en Industrial Light & Magic. Deze twee bedrijven bevinden zich in hartje San Francisco. Bij aankomst werden we direct in de juiste sfeer gebracht toen Darth Vader en een bataljon Stormtroopers ons opwachtten.





Ook de lobby is een ware hemel voor de Star Wars fan. Tientallen memorabilia staan opgesteld waaronder een levensgrote Boba Fett.





We begonnen met interviews met de twee acteurs die in de game zitten: Sam Witwer en Adrienne Wilkinson. Sam speelt niemand minder dan The Dark Apprentice en het is bizar om naast hem te zitten, want hij lijkt echt als twee druppels water.

Adrienne Wilkinson neemt de rol op zich van de afgegleden Jedi, Maris Brood. Beiden zijn met een nieuwe vorm van motion capture techniek in de game verwerkt en het resultaat is ongelofelijk realistisch. Sam blijkt een echte Star Wars junkie en hij kan het zelf nog steeds niet geloven dat hij Darth Vader's leerling in opleiding speelt en dat er zelfs action-figures van hem op de markt komen rond de release van de game.

## FILMKLASSIEKERS

Na interviews met Sam en Adrienne, project leader Hayden Blackman (die ook het verhaal schreef), de art director en de techneuten achter het spel, kregen we een rondleiding door de kantoren van Industrial Light & Magic (ILM). Dit bedrijf heeft al vele Oscars in de wacht gesleept en doet bijna alle special effects voor grote films als Pirates of the Carribean, Iron Man, Harry Potter, Transformers, enz. enz.
Bij special effects denk je natuurlijk meteen aan computerbewerking, maar er wordt nog steeds gebruik gemaakt van rekwisieten en het nabouwen van voorwerpen en personages op schaal.
Het was alsof ik mijn eigen jeugd herbeleefde want we liepen langs het ene na het andere beroemde filmrekwisiet van films die ik als jochie en pubertje heb gezien, zoals Ghostbusters 2, E.T. en The Empire Strikes Back. Vooral die laatste waarbij Han Solo aan het einde de pineut is, vond ik retecool.

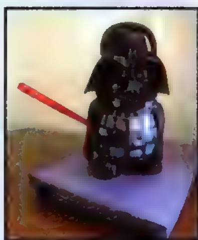


# LUCAS IMPERIUM

HET MEKKA VOOR DE STAR WARS FANS



## JAN WORDT EEN JEDI



Vervolgens mocht ik de Lucas shop plunderen en liep ik met tassen vol t-shirts, poppetjes en andere unieke Star Wars hebbedingetjes naar buiten.

### JAN IN DE GAME

Aan het einde van de lange dag beleefde ik een nieuw hoogtepunt. Ik moest met een echt Lightsaber voor een bluescreen gaan staan waarna ik mezelf terug zag in de game. Een LucasArts medewerker bestuurde de Secret Apprentice via de 360 console, terwijl ik virtueel het gevecht met hem aanging. Mijn acties werden opgenomen en het filmpje kun je nu op pu.nl zien. Ik ben nog steeds niet bekomen van de Force Lightning die op me afgevuurd werd.









### EEN LIGHTSABER ALS AANDENKEN

Dag twee was bijkans nog spannender aangezien we nu naar de befaamde Skywalker Ranch gingen. Hier heeft George Lucas, weg van de hectische drukte van de stad, een creatief centrum neergezet waar hijzelf ook kantoor houdt. De Ranch beslaat een flink aantal hectare met slechts een paar gebouwen.

We kregen een rondleiding door Skywalker Sound waar natuurlijk (met behulp van het San Francisco Symphony Orchestra) de muziek van SW: TFU is opgenomen, evenals de muziek en sound effects voor Iron Man en andere blockbusterfilms.

De vitrine in de bibliotheek van George Lucas is het meest imposant met de hoed en stok van Charlie Chaplin, de eerste zweep en hoed die ooit gebruikt zijn voor Indiana Jones: Raiders of the Lost Ark en andere spullen die op eBay ongetwijfeld duizenden dollars op zouden leveren.

Aan het eind van de dag werd mij gevraagd de Jedi Training af te ronden. Ik ging nu live een Lightsaber gevecht aan met Sam en Adrienne die duidelijk bedreven waren in het rondzwaaien met een lichtzwaard. Die dingen zijn nog behoorlijk zwaar en vooral Sam liet zich niet onbetuigd.

Dat ik na afloop mijn Darth Vader Episode IV Lightsaber replica mee naar huis mocht nemen, maakte deze Star Wars trip voor mij helemaal onvergetelijk.





# REVIEWS

## MEELIFTEN

Deze pagina heet het reviewvoorblad. Normaal staat hier een tekstje van Jeroen over de reviews van deze maand, maar aangezien Jeroen op vakantie ging, mag ik deze maand dit tekstje schrijven.
Ik hoop maar dat dat goed gaat, want Jeroen doet dit veel langer dan ik. Haha, snap je? Jeroen is veel langer dan ik, haha, dus doet ie het ook veel langer, haha. Snap je?
Allemaal: (Stilte)
Eh, oké. Laten we het over het fenomeen review hebben. Maar eerst even over sport.
Natuurlijk was Jeroen een meer competente figuur geweest om over sport te spreken. Hij doet aan duurloop en korfbal, en weet ook alles over die sporten op tv.
Persoonlijk doe en weet ik hoegenaamd niets, wat sport betreft.
Dit feit kon niet verhinderen dat ik deze maand maar liefst drie sportspellen mocht reviewen. Twee daarvan laten zich het best beschrijven als mislukte pogingen een stukje mee te liften op het succes van Wii Sports. Hoewel, een stukje meeliften op het succes van Wii Sports zal wel lukken. Dus in dat opzicht zijn ze geslaagd.
Ik bedoel dat de games zo slecht in elkaar steken dat ik ze als mislukt beschouw.
Maar ja, wie ben ik?
Eigenlijk zijn Big Beach Sports en Sports Island gewoon geslaagde pogingen een stukje mee te liften op het succes van Wii Sports.
Daar helpt geen review tegen.



## SLECHTE SPELLEN, GOEDE PU!

Wat mij betreft mag Jurjen volgende maand mij vervangen voor dit rubriekje want dan ga ik even op vakantie. Een paar weekjes vrij kan ik trouwens best gebruiken want met name de "jubileum PU" heeft heel wat extra zweetdruppeltjes gekost. Ik was dan ook blij met de vele positieve reacties, die maken het allemaal de moeite waard.
Inmiddels ligt PU 176 alweer voor je en die maakt pijnlijk duidelijk dat we qua gamesaanbod een beetje in een dipje zitten. Ik ben zelden zoveel dikke onvoldoendes in één nummer tegengekomen als deze maand. Jammer, dat sommige lezers beweren dat een PU met slechte spellen ook meteen een slechte PU is, want dat is in mijn ogen allerminst het geval. Sowieso kan het (juist) heel leuk zijn als een game flink wordt afgezeken, maar binnen onze redactie zit zoveel creativiteit dat we middels specials en andere ideetjes vaak toch weer een top nummertje af kunnen leveren.
Wat mij betreft is dat met deze PU helemaal gelukt. Als je het blad gewoon in volgorde leest, ben je de "Fuck de Zomer" special al tegengekomen, evenals Jan's bezoek aan de Skywalker Ranch, maar het leukste moet nog komen met de "destructiespecial", een inval in het pand van Guerrilla en alles wat je moet weten over gamen in het buitenland.
Nee, ondanks de magere scores is dit een van de beste PU's die we de laatste tijd gemaakt hebben!
En nu koffers pakken!





## TOPSCORE



**SINS OF A SOLAR EMPIRE**
"ALLES AAN DE GAMEPLAY VAN SINS KLOPT."

## KLEURRIJKSTE GAME



**THE BLOB**
"IK ROL DOOR EEN GELE VERFBUS EN MIJN BLOB WORDT ORANJE. ORANJE. NATUURLIJK. IK GA DE HELE STAD ORANJE MAKEN!"

## TELEURSTELLENDSTE GAME

**BEIJING 2008**
"DIT SOORT GAMES ZIJN AL TACHTIG JAAR PRECIES HETZELFDE. BLEGH!"



## VERRASSENDSTE GAME



**SPACE INVADERS EXTREME**
"DE TITEL GAF WEINIG HOOP, MAAR DIT IS TOCH ECHT EEN FANTASTISCHE VIDEOGAME GEWORDEN."

# BEIJING 2008

**Op 8 augustus starten de Olympische Spelen in Peking, en zullen er heel wat medailles uitgereikt gaan worden. Of de officiële videogame van het grootste sportevenement ter wereld ook bedolven wordt onder een lading goud, zilver of brons laten we aan een viertal 'experts' over.**

Er zijn van die sporten waar je liever geen videogame van wilt zien. Neem nu darten! Daar is toch geen goed spel van te maken? Darten is een uit de hand gelopen cafésport die je bijna niet naar een normale videogame kunt vertalen.
Track and field games vielen tot op heden ook in die categorie. Want hoe wil je in hemelsnaam de 100 meter sprint winnen? Juist, dat kan maar op één manier, en dat is door te buttonbashen... Zelfs Wouter rent liever een blokkie om.
Gelukkig zitten er naast het rennen en gooien met attributen nog veel meer onderdelen in Beijing 2008. We beoordelen ze met een medaille (of niet) en hebben bij een paar onderdelen gelijk maar effe geprobeerd of het in het echt nu leuker of makkelijker is.

## SPEERWERPEN

Gooien met een stokje lijkt makkelijk en dat is het ook. Eerst moet je een stukje rennen, dat precies op dezelfde manier gaat als bij de sprintonderdelen. Zodra je snelheid gelocked wordt, moet je goed getimed de linker analoge stick van rechts naar links bewegen. De uitdaging zit 'm in de timing, want alleen dan kom je in de buurt van een record.
Wouter deed het in de game aanzienlijk beter dan met een echte speer.

## RINGEN

De analoge knuppels zijn feitelijk je armen. Je moet ze afzonderlijk van elkaar in de goede stand houden om te slingeren en je kunt een houding vasthouden door de triggers te gebruiken. Een mooie afsprong is een opeenvolging van de functieknoppen. Eenvoudig om onder de knie te krijgen.



## FIETSEN

Het fietsen gebeurt op een shorttrack baan. De besturing is ongeveer gelijk aan die van de sprintonderdelen. Het probleem is echter dat het niet werkt. Je moet zestien rondjes lang voor Jan lul op rondje en kruisje drukken terwijl je ondertussen vierhonderd keer ingehaald wordt door de computer. Niet leuk dus.

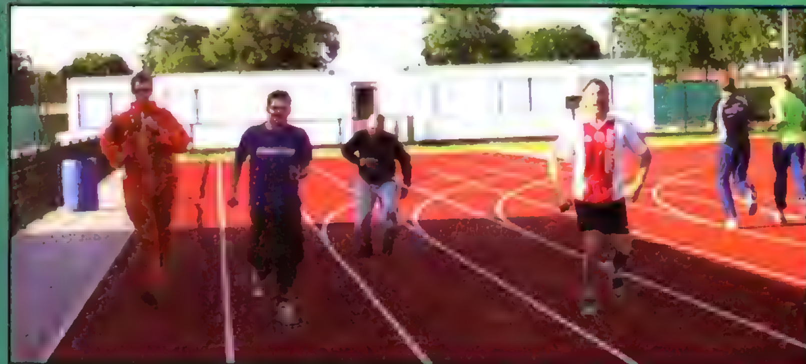


## 100 METER SPRINTEN

Bij de sprintonderdelen komt een stukje lef en timing bij elkaar. Net als in het echt is de start namelijk het belangrijkst. Door de rechter of linker trigger met gevoel in te drukken, laat je een metertje vollopen. Het laatste stukje van dit balkje is rood. Daar mag je niet in komen anders is het valse start.
Zodra het startschot klinkt, druk je de trigger helemaal in en moet je voor het simpele rennen zo snel en hard mogelijk op de knoppen rammen. Inderdaad, dit deden we tien jaar geleden ook zo en ook toen al kon bijna niemand er de lol van inzien.
Het is ons trouwens niet gelukt om onder de 10 seconden te finishen, in het echt dan weer wel, dat zie je ook wel aan onderstaande foto.




PU EQUIPE BUITEN DE PRIJZEN



## TAFELTENNIS

Tafeltennis is in Beijing 2008 te simpel voor woorden. Met de X-knop sla je het balletje terug en als je powermeter vol is, dan krijg je een powershot door op driehoekje te drukken. Het verschil tussen die twee was echter nauwelijks waarneembaar. Door het gebrek aan variatie in slagen, ben je dit spelletje al na ongeveer een halve minuut zat.

## KAJAKKEN

Het kajakken leek heel gemakkelijk. De tutorial was kort en duidelijk, maar toen we eenmaal in het diepe gegooid werden, bakten we er helemaal niets van.
In een snelstromende rivier moet je een slalom uitvoeren. Mis je de poortjes, dan krijg je strafpunten. Je zult je af en toe helemaal het leplazerus stroomopwaarts moeten peddelen omdat je een poortje hebt gemist, waardoor je dan weer een baggertijd scoort. Hadden we je al gezegd dat de besturing hopeloos is?

## GEWICHTHEFFEN

Het mannelijkste onderdeel van deze game gaat weer gepaard met gestoei met beide analoge sticks. We zullen je de details besparen, maar vertellen je wel alvast dat als je het gewicht eenmaal boven je hoofd hebt, je het ongeveer driehonderd seconden in balans moet houden voordat je poging telt. Oh, en alles boven de 180 kilo is vrijwel onmogelijk...







"EIGENLIJK IS HET IS OOK LOGISCH: 38 SPORTONDERDELEN IN ÉÉN GAME; DAT KAN NOOIT GOED GAAN."

## 25 METER OLYMPISCH SNELVUUR

Het schieten is een té makkelijk onderdeel. Je hoeft alleen je ademhaling te controleren via een minigame, te richten en binnen acht seconden vijf doelwitten te raken. De volgende ronde krijg je een seconde minder en de ronde daarop nog eentje. Je moet dus steeds sneller knallen met die blaffer. Freek vindt het in het echt stukken moeilijker, en die kan 't weten als lid van de Tilburgse schietvereniging.

## JUDO

Terwijl beide deelnemers elkaar bij het jasje grijpen en lekker aan het klooien zijn, kan je nog niets doen. Zodra een worp of greep wordt ingezet, zie je in beeld welke knop je moet indrukken om de actie te laten slagen of mislukken. Hoewel het er allemaal best aardig uitziet, is het niet meer dan een veredeld quicktime event. De spelvreugde is dus van hele korte duur.






## BOOGSCHIETEN

Mik met je linker- en span met je rechterknuppeltje de boog. Laat de rechterpook los en KAPLOUWIE, je schiet een pijl af. Het klinkt simpel maar het lukte ons niet eens om in de buurt van de roos te schieten. Misschien hielden we niet goed rekening met de wind maar het lijkt ons waarschijnlijker dat de gameplay kut met peren is. Bovendien zagen de personages eruit alsof we de Paralympics aan het spelen waren...



## HORDELOPEN

Hetzelfde als sprinten, maar dan nog kutter en onmogelijker omdat je ook met de triggers over hekjes moet springen...
Voor Frits nét zo moeilijk als in real life.

## KOGELSTOTEN

Het kogelstoten is voorzien van een aardige mechaniek. Je moet een balletje volgen met een balkje dat je bestuurt met de rechter pook. Hoe nauwkeuriger je deze volgt, hoe meer kracht je opbouwt om de kogel uiteindelijk weg te stoten. Timing is wederom essentieel om een goede score te halen.




## CONCLUSIE



Als je het Olympische gevoel mee wilt maken dan kun je deze game best kopen. Verwacht echter niet dat je makkelijk een nieuw record vestigt, want daar gaan heel wat uurtjes oefening in zitten. Bij de honderd meter sprint en het kajakken vloog het stoom van frustratie uit mijn oren. Ik heb hier het geduld niet voor.

FREEK — SCORE 64



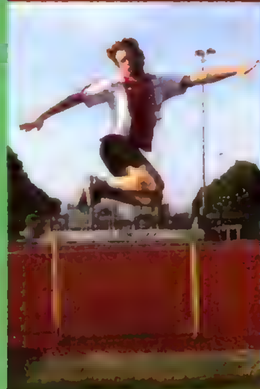
Deze shit is echt niet aan mij besteed. Sterker nog; ik vind Olympic Games het dieptepunt van alles wat gaming is. Het ziet er aardig uit, er zitten veel disciplines in en een liefhebber kan zich er vast wel mee vermaken, maar ik niet. De presentatie is tergend, de gameplay is minimaal, de tutorials gaan zelfs te snel voor een hardcore gamer als ik, laat staan voor de casuals waar de game voor bedoeld is, en dit soort games zijn al tachtig jaar precies hetzelfde. Blegh!

WOUTER — SCORE 20



Bah, dit is ongeveer net zo leuk als schijten op een natte krant!

FRITS — SCORE 30



Beijing 2008 is geen game die ik graag speel. Het verschil in moeilijkheidsgraad is bizar. Sommige onderdelen zijn volslagen onduidelijk en omslachtig, terwijl andere onderdelen weer onwijs simpel zijn en neerkomen op buttonbashen. Het ziet er aardig uit, maar ik kan er nul plezier aan beleven. Eigenlijk is het is ook logisch: 38 sportonderdelen in één game; dat kan nooit goed gaan.

MAARTEN — SCORE 50

Dit ga je net zolang spelen als Pieter van de Hoogeband nodig heeft om goud te halen.

BEIJING 2008
XBOX 360 / PS3 / PC / Wii
EUROCOM / SEGA
1 - 8 SPELERS ONLINE
OUT NOW

3+



# BATTLEFIELD:

**Zeg je Battlefield, dan denk je multiplayer, PC en team-based shooteractie. Niks voor JJ dus. Battlefield Bad Company kent echter een flinke singleplayer mode en is een stuk minder tactisch. Helemaal voor JJ dus.**




Ik heb het nooit zo gehad op de Battlefield–serie. Niet dat de game slecht was, maar ik trek dat 'samenspelen' niet. Ik ben nou eenmaal niet graag afhankelijk van de onkunde of onwil van anderen. Wat ik online niet allemaal voor mallotigheid heb gezien: gasten die hun eigen teamleden afknallen, gasten die tegen de richting in rijden, gasten die de teamopdrachten volledig aan hun laars lappen... Nee, laat mij maar lekker alleen spelen. Als mijn ass gewhooped wordt, dan is het tenminste mijn eigen schuld. Maar Battlefield: Bad Company is anders. Weg is de nadruk op de team-based actie in die grote open wereld. Ik vermoed dat EA bij het bedenken en maken van dit spel vooral naar het succes van Call of Duty 4 (en Brothers in Arms) heeft gekeken. In alles zie je dat EA een shooter wilde bouwen die je bijblijft; niet alleen door de actie maar ook door de beelden, het verhaal en de emotie die de actie bij de speler oproept.

## STRAFBLAD

BBC draait om 'de Bad Company', een groep Amerikaanse gasten die 't in het verleden niet al te nauw met de normen en waarden hebben genomen. Allemaal hebben ze een strafblad en zouden ze feitelijk in de bak moeten zitten. Maar omdat de Russen de boel in Oost-Europa op stelten hebben gezet en de VS kanonnenvoer nodig had, kreeg dit zooitje ongeregeldheid een tweede kans en mogen ze hun ass op het spel zetten voor hun vaderland.
Jij speelt Preston Marlow, een lichtelijk depressieve gast die, duidelijk tegen zijn wil, in deze eenheid gestopt is. Onder leiding van een ware dictator van een sergeant moet hij Russen slopen.
Missie voor missie vecht jij je met je drie maten een weg door het landschap heen. Omdat je puur uitschot bent, word je enkel ingezet voor kutklussen. Denk aan het veiligstellen van een zwaar bewaakt dorp, zodat de reguliere troepen rustig kunnen optrekken, het redden en verdedigen van de crew van een vastgelopen tank in een zwaar crossfire of het uitschakelen van een benzinedepot ver voorbij de frontlinie.

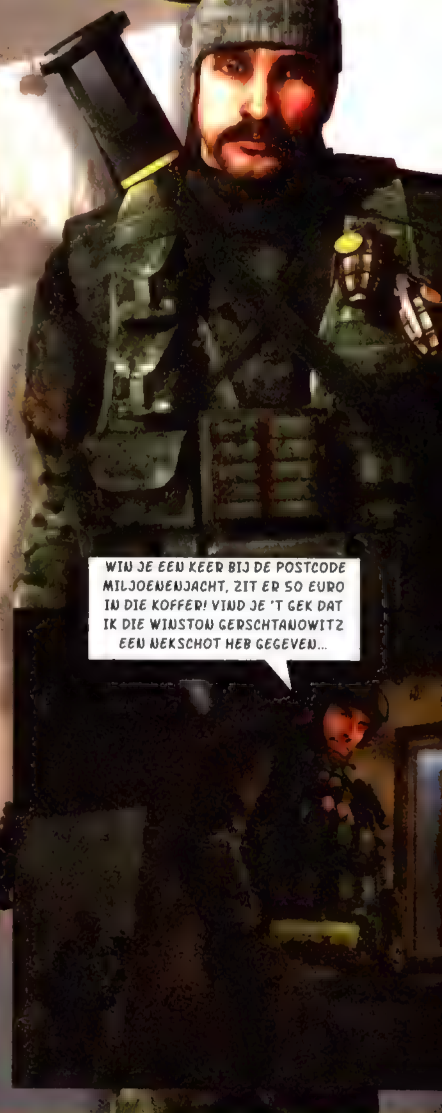
## KILLEN IS FUN

Het feit dat je door je superieuren als stront behandeld wordt, zorgt voor een lekkere portie zwarte humor in de game. Life sucks voor deze gasten en dat laten ze weten ook middels harde oneliners en zwartgallige moppen. Check het vervelende geklooi van jouw twee maten op de achtergrond maar eens tijdens de cutscenes. Supermelig en eigenlijk totaal niet passend in een oorlogsetting. Ik heb er regelmatig om moeten lachen en het geeft BBC een geheel eigen smoel.
Anders dan bij Brothers in Arms draait BBC niet om de verschrikkingen van de oorlog. Het killen lijkt hier juist een funjob te zijn. Politiek volstrekt incorrect, maar dat kan mij geen hol schelen.




## ZWAAR LINEAIR

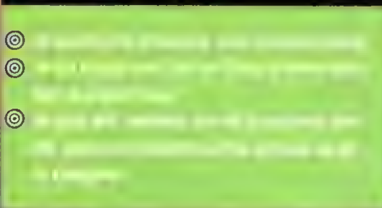
Sommige journalisten schreven dat BBC de GTA onder de shooters zou worden maar dat slaat als een slappe lul op de vulling van een tompouce. BBC heeft net zoveel met GTA te maken als Minister Rouvoet met SM-orgieën (hoewel...).
Oké, de omgeving in BBC is open en dus kun je, als je van missie naar missie rijdt, stukken afsnijden en bij het aanvallen van een dorp of vijandelijke basis zelf voor een deel (niet alles is betreedbaar onder het motto dat de vijandelijke artillerie je hier kan raken) je aanvalsroute bepalen.
De actie zelf is echter zwaar lineair. Je kunt hier niet voor de lol door de omgeving cruisen (voertuigen zijn er echter volop) en wat sidequests doen. En zonder de hoofdmissie af te werken, gaat het verhaal ook niet verder.
Vergeet dus dat hele modieuze GTA-gezwam: BBC is een shooter die meer vrijheid biedt dan de concurrentie en dat is al een hele prestatie op zich.





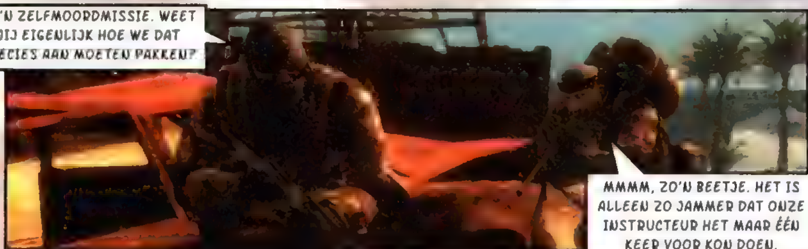


### HALEN ALS



# BAD COMPANY

JJ VERKEERT IN SLECHT GEZELSCHAP




## HEFTIG

Wat veel fans van Battlefield rauw op het dak zal vallen, is het feit dat je echt niks met die drie maten kan, behalve om ze lachen. Sterker nog, let vooral niet op ze, want ze kunnen NIET dood!!! Ze doen hun ding en ondersteunen je redelijk. BBC is wat dat betreft echt een Rambo-shooter geworden. Jij moet de acties maken, jij moet de boel opblazen, jij maakt de grote kills. Ik vind dat cool, dus ik had er geen problemen mee.
Aan de andere kant kan ik het wel begrijpen als mensen hierover gaan zeuren. Want waarom zijn die gasten er dan? EA bouwt hun karakters wel uit, maar dat is volkomen onzinnig als je ze niet echt in leven hoeft te houden. Ik ging daardoor ook niet van ze houden zoals ik dat wel deed van mijn mannen in BiA.
BBC is daarmee een shooter geworden die het vooral van die typische effecten als explosies en felle vuurgevechten moet hebben, en op die terreinen doet BBC het gewoon goed. De impact van je wapens is echt heel heftig. Nog nooit heb ik zulke vette gunsounds gehoord (zie kader) en je kunt complete muren kapot knallen, hele huizen neertrekken (hoewel het feit dat er nu bij elk muurtje een explosief tonnetje staat, een beetje flauw is) en flink de beest uithangen. De vuurgevechten in de straten zijn zelfs de beste die ik ooit heb meegemaakt.

## ONGECOMPLICEERD

Probleem is echter dat EA wel iets heeft gemaakt dat anderen ook al hebben gedaan. En eerlijk is eerlijk, sommige deden dat beter. Waar de oude Battlefield uniek was en een soort van alleenheerser in dat genre, is BBC een van de velen. En dat kan ze opbreken, temeer daar de nieuwe Brothers in Arms er aankomt en veel shooterfans nog steeds aan Call of Duty 4 hangen. Eén ding is zeker: ik heb een hele goede tijd gehad met dat tuig, en iedereen die van ongecompliceerde knalfun houdt, gaat zich hier geen buil aan vallen. Ik hou in ieder geval voor het eerst van Battlefield.

## MULTIPLAYER-MODE

Het blijft een probleem: de mulitplayer testen van een game die nog niet uit is. Er bevindt zich dan namelijk nog niemand online. Gelukkig schoot hier het team van PU.nl te hulp. Zij mochten meedoen aan een bètatest en verklaarden eensgezind dat BBC nog steeds helemaal Battlefield was. Samen met maten tegen de vijand, met voertuig en al. Alleen nu grafisch stukken mooier en met een omgeving die flink kaduuk kan.











## I LOVE THE SOUND OF WAR

Het klinkt een beetje freaky, maar ik vind het geluid van oorlog, dat knallen, dat ratelen van de mitrailleurs, die explosies, mooi. Ik weet niet wat mijn buurvrouw van mij denkt, maar ik speel dit soort games graag met de Dolby Surround speakers vol open, zodat je bijkans van de bank trilt. De "muziek" van Battlefield: Bad Company behoort tot het beste wat ik ooit heb gehoord in een shooter. Het geknal is duidelijk live opgenomen, want je hoort verschil tussen je geweer in de bossen of in een woning. En iedereen die wel eens heeft lopen blasten in een woning weet dat horen en zien je dan vergaat. Gooi maar eens een strijker in een fietstunneltje, dan weet je wat ik bedoel.
Dit soort shit is voor mij echt heel belangrijk om het realisme in een shooter tot leven te laten komen. En daar is EA uitstekend in geslaagd.

## CONCLUSIE

De nieuwe aanpak in Battlefield: Bad Company zal niet de originaliteitsprijs winnen en andere developers hebben dit ook al beter gedaan. Maar niet veel beter, waardoor ik gerust kan stellen dat EA iets moois heeft gemaakt dat lekker wegknalt voor sofa-Rambo's zoals ondergetekende.




SCORE 83

Wat wil je nog meer? Een lekkere singleplayer van een uur of tien plus een prima multiplayer waar je weken mee zoet bent. Ja, een lekkere vriendin... maar daar kunnen wij je niet aan helpen.

BATTLEFIELD: BAD COMPANY
PS3 / XBOX 360
ELECTRONIC ARTS
1 – 24 SPELERS
OUT NOW

16+



# JEROEN EN WOUT GUERRILLA HE

**Eigenlijk bizar dat wij van de PU nog nooit bij Neerlands succesvolste ontwikkelaar op bezoek zijn geweest. Guerrilla, de ontwikkelaar van Killzone, wordt door Sony dan ook goed afgeschermd, zeker nu men keihard bezig is met de ontwikkeling van het tweede deel van deze meedogenloze shooter. Eigenwijs als ze zijn, vertrokken Wouter en Jeroen toch zonder afspraak naar Guerrilla's hoofdkwartier in hartje Amsterdam, in de hoop dat 'Nederlanders elkaar wel matsen'.**

Wouter: "Fantastisch, Jeroen. Hoe is het je in vredesnaam gelukt om een afspraak met Guerrilla te maken? Die gasten laten toch niemand binnen? En we mogen zelfs met z'n tweeën komen?"
Jeroen: "Uuuuuuh... eigenlijk heb ik geen afspraak, ik wilde er gewoon heengaan."
Wouter: "Verrek! Je hebt gelijk. Fuck voorbereiding! Als ze ons niet binnenlaten dan beuken we de deur gewoon in!"
Zo gezegd, zo gedaan... Het dappere tweetal spoedde zich naar Amsterdam, vastberaden om zich door niets of niemand tegen te laten houden. Hoe zou dit aflopen, lieve lezers?

1



De deur van het Guerrilla pand blijkt steviger dan gedacht en zonder uitnodiging maken onze dappere reporters inderdaad geen schijn van kans om binnen gelaten te worden voor een kopje koffie. Met de staart tussen de benen vertrekken is echter geen optie voor ons kordate duo, dus blijft er maar één ding over: wachten. Dit proces duurt langer dan gedacht, veel langer...

2



Een anonieme Guerrilla-werknemer heeft weinig begrip voor onze dappere journalist. Jeroen krijgt een schop tegen z'n zak. Z'n slaapzak gelukkig.

6



Het gebouwtje in de tuin van Guerrilla's hoofdkantoor moet dienst gaan doen als onderkomen voor persconferenties en dergelijke. Wij misten nog wel het zwembad en de bar met onderwaterkrukken.

7

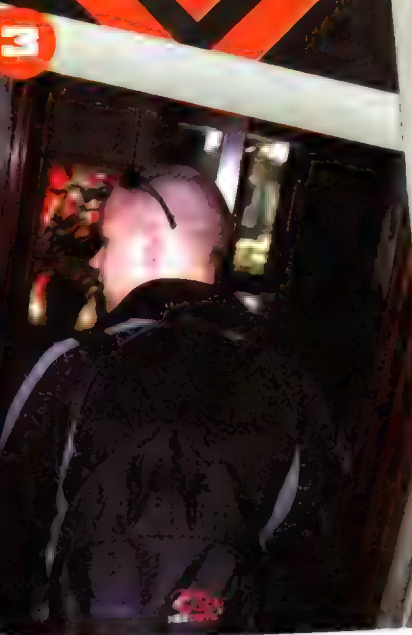


Ondanks het tweestemmig zingen van het Wilhelmus blijkt het voor "de dikke en de dunne" onmogelijk een hands-on sessie van Killzone 2 te regelen. "Wat doen jullie hier in vredesnaam?", vraagt Arjan Brussee, development director van Guerrilla, terwijl hij zijn verbazing en weerzin niet onder stoelen of banken steekt. "Dit lijkt me een loze actie, heren... Maar wacht! We hebben nog wel iemand nodig voor motion capturing!" Wouter is eigenlijk te vet maar aangezien Jeroen bijna een meter te lang is voor het mo-cap pak, is de weldoorvoede Groninger de lul. Met pijn en moeite weet hij zijn buik in het strakke latex outfitje te hijsen.

8

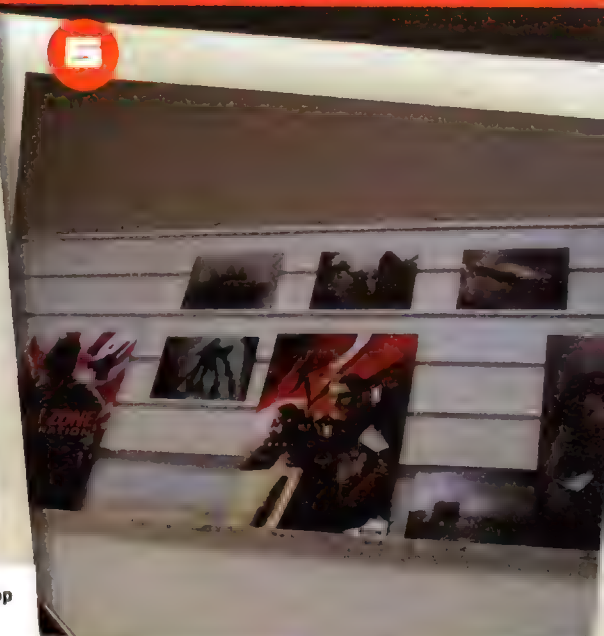
# ER INFILTREREN ADQUARTERS

WOUTER SCOORT BIJNA EEN ROLLETJE IN KILLZONE 2





Grote opluchting als het onverschrokken duo een overbekende Helghast pop ontwaart. Ze zijn gelukkig het goede kantoor binnengedrongen.
De oplettende lezer ziet hoe hard Wouter zijn best doet om niet z'n duimen omhoog te steken. Het scheelde weinig of er had voor de zoveelste keer een uiterst clichématige foto in de PU gestaan.



Een artwork plaatje (links) en wat vakantiefoto's van de Guerrilla medewerkers geven de werkomgeving nèt wat meer sfeer.

Na 133546 keer aanbellen, 1457 keer kloppen, 367 keer gillen en smeken door de brievenbus en een kleine 26 uur wachten, mag het vasthoudende koppel uiteindelijk toch naar binnen. Het werd ook té zielig. Jeroen neemt bij binnenkomst meteen een foto, maar wordt gelijk door een man in uniform toegeschreeuwd: "GEEN FOTO'S MAKEN!!!" Maar ja, een goede verslaggever weet natuurlijk wanneer hij Oost-Indisch doof moet zijn, en daar komt nog bij: een fotoverslag zonder foto's zou wel een beetje saai worden.



Ondanks dat hij er uitziet als een uitgerangeerde semi-superheld met een incontinentieprobleem en zijn pak bijna scheurt rondom z'n uitpuilende navel, probeert Wouter iets van zelfvertrouwen uit te stralen.



Als je straks Killzone 2 speelt en je ziet een gracieus bewegende, slanke soldaat als een ninja zo soepel over een oranje meubel springen, dan weet je dat het Wouter niet geweest is.



Al snel komt men erachter dat de motion capture van Wouter volkomen onbruikbaar is omdat Killzone 2 geen zombie levels kent. Voor Arjan Brussee genoeg reden om de stoutmoedige PU-redacteuren resoluut z'n kantoor uit te kicken.
Brutaal vraagt Jeroen of ze misschien nog goodies meekrijgen, maar op dat moment wandelt Arjan alweer hoofdschuddend naar binnen om snel z'n verloren tijd in te halen. Mochten we ooit een officieel bezoek aan Guerrilla gaan brengen, weten we in ieder geval wie we dan beter niet kunnen sturen.

# SINS OF A SOLAR

**Wouter is dol op verhaaltjes. Of het nu in films, boeken, tv-series of games is; hij is gek op intriges, personages die zich door wel en wee ontwikkelen, bizarre queesten en verrassende plottwisten. Naïef als deze hardop boerende barbaar is, dacht ie met een titel als Sins of a Solar Empire op z'n wenken bediend te worden...**




Neem nu de nieuwe serie van Battlestar Galactica: het verhaal hiervan laat zich vertellen als een science-fiction mythe, compleet met karakteristieke helden, zoektochten naar artefacten en een immer vervagende lijn tussen goed en kwaad. Ontzagwekkend en meeslepend. Daarbij zijn de spacebattles minstens zo indrukwekkend, iets waar ik meerdere keren aan terug moest denken toen ik Sins of a Solar Empire aan het spelen was. Want in Sins (ik zou het SoaSE kunnen noemen, maar dat klinkt meer als een pikaandoening) draait het allemaal om gevechten tussen enorme sterrenkruisers en ruimtefregatten.

## MASTER OF THE UNIVERSE

In de eerste instantie dacht ik dat Sins een soort van spacesim was, maar het blijkt 'gewoon' een zeer uitgebreide en diepe RTS te zijn. Dit houdt dus in dat je planeten koloniseert, basissen bouwt en resources verzamelt om uiteindelijk een leger te kunnen creëren dat geleid wordt door je Capital Ships, waar ik in het kader meer over vertel.
Met je vloot (of met speciale scouts, maar die zijn voor mietjes) verken je nieuwe, meestal vijandelijke planeten of asteroïden die je vervolgens tot stront bombardeert om er je eigen stekje te kunnen bouwen. Ondertussen doe je als een idioot onderzoek naar militaire en wetenschappelijke ontwikkelingen, zodat je sterkere lasers en raketten krijgt, of om te zorgen dat je de volgende keer eveneens een woestijn- of ijsplaneet kunt bevolken. Na even knipperen met je ogen ben je een aantal uren verder, mag je jezelf de Meester van een gans sterrenstelsel noemen en lach je je evil lachje: 'Gnagnagna!!!'


Zo'n beetje de Twin Towers... maar dan op z'n kant.

## TO HEAVEN UP

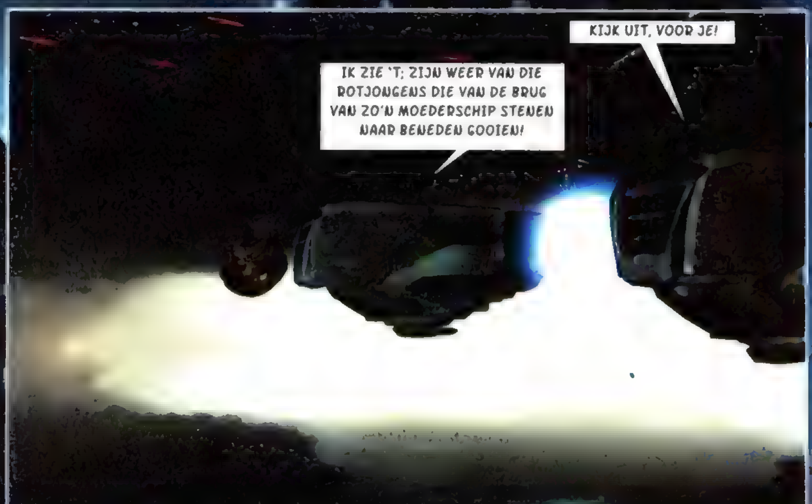
Nu is het tijd om Sins op te hemelen want (bijna) alles aan deze game bevalt me. Het tempo van de gameplay (niet te snel als je op easy speelt), de belachelijke aantallen upgrades, de oogverblindende visuals en de battles... och jeetje, de battles! Als twee Capital Ships en een legio aan fregatten tegen elkaar strijden, vliegen de lichteffecten je het rond alsof het Chinees Nieuwjaar is. De bombastische muziek knalt rechtstreeks naar je staartbotje en de soundeffects lijken het virtuele heelal te laten schudden.

### MULTIPLAYER

Omdat Sins geen campaign kent, zou je bijna denken dat de game speciaal voor multiplayer bedoeld is. Dit gedeelte is dan ook solide als een rots uitgevoerd. Met een paar muisklikken zit je in een lobby en kan je dezelfde maps die ook in de singleplayer speelbaar zijn, spelen tegen een menselijke tegenstander.
Ook LAN wordt ondersteund. Maar of Sins echt gemáákt is voor multiplayer, waag ik te betwijfelen. Natuurlijk zijn de maps een stuk uitdagender tegen Henk van om de hoek of Charlie aan de andere kant van de wereld, maar als je, net zoals ik, liever lekker relaxt een scenariootje of dertig wilt doen, dan is de singleplayer een stuk beter geschikt. Het zijn per slot van rekening toch dezelfde maps.

**"ALLES AAN DE GAMEPLAY VAN SINS KLOPT, MAAR HET IS HELAAS GEEN BATTLESTAR GALACTICA..."**





# EMPIRE

WOUTER IS BIJNA IN DE ZEVENDE HEMEL

## VERHAAL OF GEEN VERHAAL

Reviews zijn altijd persoonlijk, daarover zijn wij baklappen van de PU het eens. Dit geval is niet anders en juist daarom wil ik er even een kanttekening bij plaatsen. Dat is niet omdat ik onzeker ben over mijn cijfer of mijn positie als jongste PU-telg, zeker niet. Ik ben arrogant genoeg om zeker te zijn van mijn zaak.
Het is echter wel zo dat ik verhalen enorm belangrijk vind in een game, een van de redenen waarom ik niet blij word van puzzelgames en al helemaal niet van sporttitels. Als jij echter niet zoveel hebt met vertellingen, net zoals Jurjen bijvoorbeeld, dan is Sins minstens een dikke, vette negen waard. Maar ik neem voor het gemak even aan dat als je van RTS houdt, je een leuk verhaaltje ook zeker op prijs stelt.

De kleine bombers en fighters, die uit je Capital Ships of uit speciale support-fregatten gelanceerd worden, vliegen als laserschietende muggen in het rond en de allesvernietigende krachten van je Big Mutha Ships zorgen regelmatig voor prima oogbolprikkelingen. Tenminste, als je ver genoeg inzoomt want je kunt op soepele wijze middels het scrollwieltje binnen no-time tussen macroniveau, microniveau en alles wat er tussenin zit switchen. Als je een planeet plus diens zwaartekrachtveld volop in beeld hebt, dan verschijnen je schepen en gebouwen als handige symbooltjes op de kaart, een scrolletje verder en je hebt het hele stelsel in beeld.

De besturing werkt sowieso prima en nooit heb je het gevoel dat je onnodig zit te priegelen met je schepen of je basis. Alles aan de gameplay van Sins klopt, maar het is helaas geen Battlestar Galactica...

## LEEG

Er mist één ding aan Sins, iets wat ik persoonlijk een bijna essentieel element vind van een moderne game: een verhaal. De game kent geen campaign, geen beloning in de vorm van cutscenes aan het eind van een scenario, geen rode draad om je acties aan op te hangen. Het is tragisch want Sins benadert de perfectie. Maar ik ben geen David







### SINS OF A SOLAR EMPIRE




Jaffe of Jurjen en een game zonder verhaal, helemaal als het om sci-fi of fantasy gaat, vind ik een beetje leeg, hol zo je wilt.
Dit neemt niet weg dat ik Sins met enorm veel plezier speel, maar de epiek ontbreekt.

### HALEN ALS

- Je niet denkt je 1254ste levensjaar te halen, maar toch een keer een spacebattle wilt meemaken
- Je altijd al een Master of the Universe hebt willen zijn.
- Je een game zonder verhaal niet leeg vindt

Je zult nooit het gevoel hebben deel uit te maken van een groter geheel, een strijd om de heerschappij over het universum of iets anders cools. Daardoor ontbreekt er ook een verwantschap met je troepen, iets dat ik wel met Starbuck, Apollo en Admiral Adama heb.

## CONCLUSIE

Omdat Sins of a Solar Empire geen campaign en geen verhaal heeft, moet ik mijn cijfer ietwat naar beneden halen. Maar op dit aanzienlijke minpunt na is de game bijna perfect.


WOUTER

SCORE 87

Oke, ff opletten nu. De game kent drie verschillende soorten scenario's: Short, Medium en Long. Er zijn ongeveer tien lange en korte maps en plusminus twintig middellange. Met een korte map op de makkelijkste A.I.-tegenstand was ik gemiddeld een uurtje of vijf bezig. Dus dat is, ff rekenen hoor: FUCKING LANG SPEELBAAR!!!

SINS OF A SOLAR EMPIRE
PC
IRONCLAD GAMES / STARDOCK / MVSP
1 SPELER / LAN / ONLINE
OUT NOW

7+



## CAPITAL MET KAPITALEN

De Capital Ships zijn de moeders van je vloot. Ja, ik schrijf ze met twee hoofdletters, want niet alleen zien deze monsterschepen er bruut uit, ze hebben ook nog elk hun eigen speciale powers en kunnen stijgen in level als ze genoeg vijanden aan spacedust schieten.
Als ze in level gestegen zijn, gaan hun stats omhoog en kan je, ongeveer zoals dat in Warcraft III gaat, een speciale power sterker maken. Deze krachten variëren van sterke raketten en bommen tot de mogelijkheid tot het koloniseren van planeten of je vijand te laten sidderen in hun laarzen van angst.
Elk van de drie rassen in Sins heeft zes verschillende Capital Ships en al die schepen verschillen zowel in power als in uiterlijk totaal van elkaar. Ik hou van ze, stuk voor stuk...

# NEW INTERNATIONAL TRACK & FIELD

JURJEN KRAST ZICH DE KRAMPEN

**Eerder dit jaar reisde Jurjen naar Engeland om een vroege versie van New International Track & Field te bekijken. Zijn mening destijds: niet echt iets om voor naar Engeland te reizen. Ondertussen heeft hij, gewoon in Assen thuis, de volledige versie gespeeld. Zijn mening nu: geen game om voor thuis te blijven.**

Zo'n vijfentwintig jaar geleden gooide ik wel eens een gulden in de arcadekast van International Track & Field. Niet zo vaak want ik speelde liever omringende spellen als Pac-Man en Galaga. Die boden wat meer diepgang, wat meer avontuur, wat meer variatie.
Want eigenlijk draaide dat hele Track & Field om niets anders dan zo snel mogelijk op twee knoppen drukken. Oké, af en toe moest je ook eens met de juiste timing op een andere knop drukken, maar dat was het dan wel.

## 45 GRADEN

In New International Track & Field voor de DS moet je ook zo snel mogelijk op twee knoppen drukken. Als je wilt, kun je ook heel snel met de stylus over het scherm krassen om snelheid te maken. Bijvoorbeeld om een sprintwedstrijd te winnen, of een aanloop te nemen voor een verre sprong.
Om de sprong te maken moet je vervolgens nét voor de afzetstreep op de X-knop of het doelschijfje in beeld drukken. Het aantal graden loopt op zolang je de knop ingedrukt houdt.
Voor een mooie sprong moet je de knop zo ongeveer bij de 45 graden loslaten. Als je het goed hebt gedaan, landt je atleet een meter of zeven verderop in de zandbak. Da's ver genoeg om je te kwalificeren en toegang te krijgen tot het volgende onderdeel.

**HALEN ALS**

- Je enorm snel kunt krassen, of bereid bent je hierin te oefenen.
- Je bekend staat als prestatiegericht en vindt dat het altijd beter kan.
- Je opgewonden raakt bij het idee om je hi-scores te uploaden naar het wereld-klassement.

## GEBREKKIGE KRASTECHNIEK

Zo speel je jezelf een weg voorbij disciplines als speerwerpen, kogelstoten en hordelopen. Meestal is je resultaat afhankelijk van de vaart die je maakte door snel te drukken of te krassen.
Persoonlijk ben ik een krasser, maar lukt het me niet om tot meer dan 90 procent van de maximaal haalbare snelheid te komen. Mijn blijkbaar gebrekkige krastechniek functioneert als een snelheidsbegrenzer voor mijn atleten.
Dat betekent dat ik aardig mee kan komen op de niveaus Easy en Medium, maar dat ik het behoorlijk lastig krijg nu ik de Career mode op de stand Difficult probeer te voltooien.
Het betekent ook dat ik de records in het spel wel kan halen, maar dat mijn scores in het niet vallen als ik ze met die van andere spelers vergelijk via de WiFi-optie Global Hi-scores.

**"MIJN BLIJKBAAR GEBREKKIGE KRASTECHNIEK FUNCTIONEERT ALS EEN SNELHEIDSBEGRENZER VOOR MIJN ATLETEN."**

## TRAKTEREN

Gelukkig zijn er ook onderdelen waarbij het wat minder op snel kraswerk en wat meer op ritme en timing aankomt. Daardoor bevallen dingen als polsstokhoogspringen en boogschieten mij beter.
Er zijn vierentwintig onderdelen, en ze zijn eigenlijk allemaal wel goed bedacht en uitgevoerd. Met de presentatie is ook niets mis. Sommige beelden zou je zelfs mooi kunnen noemen.
Het voelt goed dat je met vrijwel elke oefening wel iets vrijspeelt (kostuums, minigames, personages) en het spel je aanhoudend blijft trakteren op extra sterren en bevredigende geluidjes. Zo blijf je wel een avondje krassen, maar na zo'n avondje houdt het voor mij dan ook wel weer op.
Ik sluit de DS en verlang naar iets met wat meer diepgang, wat meer avontuur, wat meer variatie.



Een wedstrijdzwemmer met een flink baardje
Zwom best met een heel aardig vaartje
Toen een tegenstander hem vroeg
Waarom hij die kinbegroeiing droeg
Zei hij: als ik verloor scheelde het vaak maar een haartje



Is het een vogel, is het een vliegtuig...?

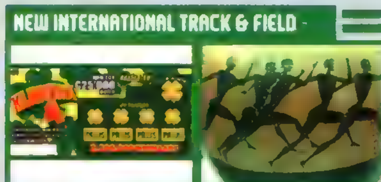


Nee, het is een demente bejaarde die in de zandbak speelt.

## OPENBARE GELEGENHEDEN

Het krassen of drukken gaat het best als je je DS neerlegt. Als er geen tafel voorhanden is, kun je je console ook op je dijbeen leggen. Alleen ziet het er wel een beetje gek uit, als je vervolgens met rood hoofd van die heen en weer gaande bewegingen in je kruisstreek maakt.
Hierdoor is New International Track & Field toch wat minder geschikt voor het spelen in openbare gelegenheden. Temeer omdat je bij elk onderdeel ook nog eens in de microfoon kunt schreeuwen of blazen om je prestatie een krachtimpuls te geven.

**NEW INTERNATIONAL TRACK & FIELD**



## CONCLUSIE

Dat ik zuig in dit spel, wil natuurlijk niet zeggen dat dit spel zuigt. Het is, gewoon, een mooie remake van een spel dat mij een kwart eeuw geleden ook al niet zo kon boeien. Lijkt het jou leuk om telkens weer je prestaties te verbeteren door nog sneller dan de vorige keer te krassen of te drukken, dan zul je hier wel van genieten.


JURJEN

SCORE 61

Uitspelen van de Career mode op Easy en Medium lukt je binnen drie uur. Daarna kun je zolang je wil verder bikkelen om steeds betere prestaties neer te zetten.

NEW INTERNATIONAL TRACK & FIELD
DS
SUMO DIGITAL / KONAMI
1 - 4 SPELERS
OUT NOW

3+



# LONELY PLANET VOOR



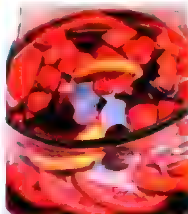
**Wist je dat men buiten Nederland ook games speelt? En vaak op hoog niveau. En dat daar ook games te koop zijn? En vaak tegen leuke prijzen. PU is alvast naar de vier meest populaire vakantiebestemmingen voor jongeren geweest (we hebben een zwaar leven) om te checken wat je daar als gamer kunt beleven tussen katers, zonnesteek en buikgriep door.**

## SPANJE



**GAMES KOPEN:** Spanje is een euroland dus voor koopjes hoef je er niet meer naar toe te gaan. Slechts de megastores in grote steden als Barcelona en Madrid willen nog wel eens stunten. In Spanje worden overigens beduidend meer games verkocht dan bij ons; sterker, er zijn slechts drie Europese landen waar meer games verkocht worden dan in Spanje.
**GAMES SPELEN:** Uit een onderzoek dat onlangs werd gehouden in Spanje bleek dat 28% van de bevolking tussen 16 en 49 zichzelf een hardcore gamer noemt. Dat aantal is bij ons groter. De kans dat een Spaanse chica met jou wil gamen (en we zijn hier niet dubbelzinnig) is weliswaar niet groot, maar toch noemt 18% van die doelgroep zich een actieve gamer. Dus toch maar even op de vertaalsite Babelfish opzoeken wat 'tuurlijk mag je mijn stylus vasthouden' in het Spaans is.
Spanjaarden spelen hun games vaker buitenshuis dan wij. Het wemelt echt van de internetcafés met games op het bureaublad. Verwacht daar echter geen Crysis, want het betreft, zeker in de vakantiegebieden, vaak PC's die vooral bedoeld zijn om te chatten en te surfen. Maar een potje Quake of C&C moet altijd kunnen. Als je in een grote stad bent, loont het zeker de moeite om op zoek te gaan naar een echt gamecafé. Spanje heeft een paar hele fraaie.
Als je liefhebber bent van arcadegames, zit je ook goed in Spanje. De meeste grote badplaatsen zoals Salou en Benidorm hebben een hal of zaaltje waar arcadekasten staan. Meestal niet vooraan op de boulevard, maar een paar straatjes van het strand vandaan.
**FAVORIET PLATFORM:** De PC is koning in Spanje. Daarna zijn het de DS en de PlayStation 2 die goed scoren. De Xbox 360 is de laatste tijd aan een flinke opmars bezig.
**FAVORIETE GAMES:** Voetbal. Sinds jaar en dag zijn de Spanjaarden aanwezig in de wereldtop bij FIFA en Pro Evo, en die positie zal alleen maar versterkt worden nu hun 'echte' nationale voetbalelftal Europees kampioen is geworden. Verder zijn strategie games, MMORPG's, racen (motoren) en shooters populair.







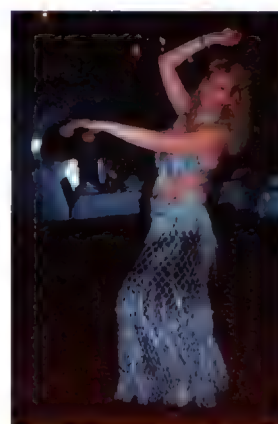



**ELK GROOT HOTEL OF RESORT HEEFT PC'S EN SOMS ZELFS CONSOLES WAAR TEGEN BETALING OP GESPEELD KAN WORDEN. EVEN BIJ DE RECEPTIE VRAGEN.**

## TURKIJE



**GAMES KOPEN:** Officieel betaal je in Turkije met een lira. Maar omdat die munt een lachertje is, zul je op veel vakantiebestemmingen met euro's moeten lappen. Hoewel Turkije in rap tempo duurder wordt (ze zijn niet achterlijk), kun je er nog steeds (vooral in de wat grotere badplaatsen) koopjes scoren (ook oldschool stuff). Pas echter wel op wat je koopt. Er is veel illegale shit in omloop en daar zijn ze bij de Nederlandse douane niet happy mee.
**GAMES SPELEN:** Turkije is nog geen goudmijn voor publishers. Alhoewel de situatie aan het veranderen is, is het bezit van een console vaak alleen nog weggelegd voor de elite. Als er gegamed wordt dan is het meestal in internetcafés, maar hou dan wel rekening met flink wat beperkingen omdat veel café-eigenaren niet alle games geschikt achten voor je geestelijke gezondheid. Als je dus echt niet zonder je World of Warcraft kan of je dagelijkse potje Call of Duty 4, neem dan een laptop mee.
In de vakantieresorts geldt natuurlijk een totaal ander regime. Die plekken hebben niks meer met Turkije te maken. Bijna alle grote hotels & resorts hebben een 'game-area' waar je tegen betaling op de PC of (soms) console kunt spelen. Blijf wel uit de buurt van Russen. Het wemelt ervan in Turkije en ze hebben de normen en waarden van een doorgesnoven hooligan.
**FAVORIET PLATFORM:** PC
**FAVORIETE GAMES:** Voetbal, strategie.












# GAMERS

## GRIEKENLAND



**GAMES KOPEN:** Op zich is men in Griekenland redelijk bij de tijd, maar gaming is nog lang niet zo groot als in West Europa. Xbox Live bestaat er bijvoorbeeld nog niet en veel jongeren gebruiken nog steeds de oudere consoles. Wat het voor Hollanders met een voorliefde voor retro-shit best een cool land maakt. Check daarom naast de Akropolis ook eens een paar kleinere gameshops als je toch in het centrum van Athene bent.
**GAMES SPELEN:** De Griekse regering maakte zich in 2002 belachelijk voor de hele wereld door gamen in het openbaar te verbieden. Zelfs een potje schaak op een laptop in een café zou goed zijn voor 10.000 euro boete. Dat verbod is inmiddels weer van de baan en dus kun je gewoon lekker buiten met je PSP aan de gang.
De twee grote steden Athene en Thessaloniki hebben flink wat internetcafés waar je kunt gamen. Niet met de meest up to date shit, maar het kan. Ook in de poolhallen vind je meestal wel een paar leuke oude arcadekasten. Echter, Athene hartje zomer is snikheet en daar wil je eigenlijk niet al te lang rondhangen.

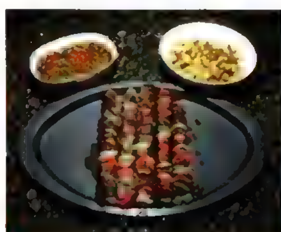


Griekse vakantiebestemmingen als Kreta, Corfu en Rhodos beschikken gelukkig ook over vele internetcafés die doorgaans wel een paar klassiekers op het bureaublad hebben staan. Verder zijn er in de meeste badplaatsen wel cafés met oldschool arcadekasten te vinden.
**FAVORIET PLATFORM:** PC en daarna PlayStation 2.
**FAVORIETE GAMES:** Echte topgamers heeft Griekenland niet. Men doet al jaren mee aan de WCG en ESWC zonder succes. Waarschijnlijk omdat online gaming gewoon niet echt groot is in Hellas. Populair zijn vooral voetbal, MMORPG, RTS en racen.









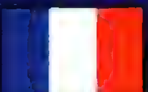







**JE MAG NAAST PEUKEN EN BOOZE VOOR 175 EURO AAN GOEDEREN BELASTINGVRIJ INVOEREN.**

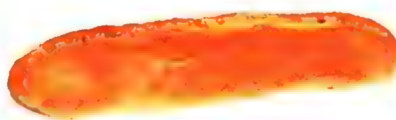
## FRANKRIJK



**GAMES KOPEN:** Frankrijk is een euroland, dus ook hier zal het niet echt voordelig zijn. Wel worden er veel games verkocht (nummer 3 in Europa) en het land bezit echt hele grote megastores die vaak opvallend goed in hun voorraad zitten. Zo hebben ze bakken met Wii's liggen. Pas wel op dat veel games in Frankrijk, net als in Spanje overigens, gelokaliseerd zijn en je die taal doorgaans niet kunt wijzigen.
**GAMES SPELEN:** In alle grote steden kun je hele mooie gamecafés vinden met alle toeters en bellen. Aan de kust houden de Fransen wel van een lekker potje op arcadekasten en ook op de traditionele zomerkermissen wil er nog wel eens een kraam met oude retroshit te vinden zijn.

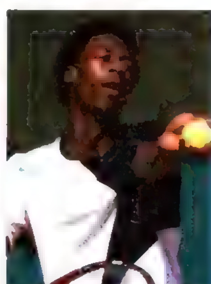
**FAVORIET PLATFORM:** PlayStation 2 en Xbox 360 zijn echt groot en kunnen de strijd met de PC prima aan. Ook de DS scoort hier big time.
**FAVORIETE GAMES:** Fransen zijn gek op racegames. In meerdere spellen hebben ze ook wereldtoppers, dus pas op als je ze daarin uitdaagt. Verder zijn voetbal, shooters en strategie games behoorlijk hun ding.

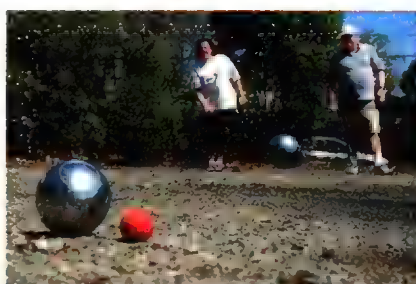


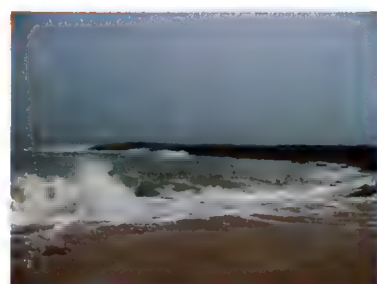










## BELLEN IN HET BUITENLAND

Aangezien een jongere zonder mobieltje bijna net zo zeldzaam is als een bescheiden Fransman, is het zaak even goed te checken hoe duur bellen vanuit het buitenland is. Want het is al kut genoeg om je vriendin te bezweren dat die foto op internet waarop je bovenop een Spaanse schone ligt 'niet helemaal dat betekent wat ze denkt dat het betekent', maar om aan dat gesprek ook nog eens failliet te gaan...
We hebben echter goed nieuws. De Europese Commissie heeft namelijk eindelijk iets gedaan aan de belachelijke tarieven in het buitenland. Er is nu één prijs voor bellen binnen de Europese Unie, en dat is 58 cent per minuut als je zelf belt en 29 cent per minuut als je gebeld wordt. Let op, Turkije valt niet binnen de Unie, daar gelden dus andere tarieven.
Dit fijne nieuws geldt overigens niet voor internetten op je telefoon. Surfen is echt megaduur, soms wel 15 euro per megabyte. Ga dus niet online zitten gamen op je mobiel als je je kapot verveelt: vrijwel elk hotel heeft internet en dat is way cheaper.
Of probeer eens een chick te scoren. Kost ook wat, maar levert je vaak meer fun op dan een highscore. Toch...

# BUZZ! QUIZ TV

DE JONGE HONDEN TESTEN HUN KENNIS

**Ed heeft de vervelende eigenschap elke quiz waaraan hij meedoet te winnen. Uit angst dat Mister "Know it all" weer een jaar naast z'n schoenen zou gaan lopen, werd er in het diepste geheim afgesproken om Buzz! Quiz TV te testen. Alleen voor domme, onwetende, jonge gasten, bij Maarten thuis.**

"Hé, wat leuk!", zegt Freek enthousiast, "Je kunt je eigen poppetje kiezen!" "En verschillende kleertjes! Dan neem ik een rokje!", giechelt Wouter.
Vijftien minuten later heeft het viertal dat bestaat uit Maarten, Wouter, Freek en Frits (je kent die laatste twee van PU.nl) eindelijk een personage gekozen, het voorzien van een naam, kleding en een persoonlijke buzzer.

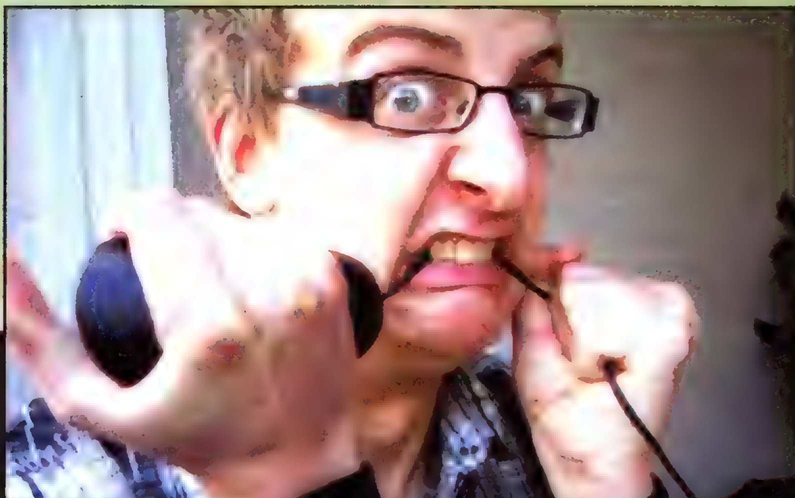
## DE EERSTE RONDE

In de eerste ronde mag een willekeurig persoon de categorie kiezen. Maarten kiest 'World of Sports', wat veel reacties losmaakt. "Waarom mag jij nu weer kiezen? Kies dan wat fatsoenlijks, man!", moppert Wouter terwijl hij een te grote slok van zijn lauwe biertje neemt.
Maarten, die gerekend had op voetbalvragen, werd onaangenaam verrast toen vragen over paardensport, American football en schoonzwemmen de revue passeerden. Freek, die alles over schoonzwemmen en snelwandelen weet, haalde geniepig de punten binnen.

## PASS THE BOMB

Omdat Frits het slechtst scoorde, mocht hij onder het mom van 'Losers are choosers' de categorie voor de tweede ronde kiezen. Een ongelukkige constructie, want de hersenkronkel in Frits' hoofd zorgde ervoor dat de man 'Mind and Body' koos.
Daar waar in de eerste ronde 250 punten per vraag gehaald kon worden, moesten de kandidaten in de tweede ronde een bom passen. Door snel het goede antwoord te geven, geef je 'm door. Gaat ie echter af, dan kost het je 300 punten!



De échte buzzers bij deze game zijn draadloos. Dat is vooral gedaan omdat sommige idioten ze gebruikten om hun hazetandjes mee te flossen.



En dit was dan de winnaar. Nou, dan weet je genoeg...

Freek kreeg de bom als derde, maar die ontplofte al voordat hij kon bevestigen dat ze vroeger in Afrika inderdaad dachten dat je haar ging krullen van kamelenkots met koeienurine...

## FASTEST FINGER

Freek koos in de derde ronde (in de hoop op vragen over snelwandelen) de categorie 'Extreme Sports'. In deze ronde sleept degene die het snelst goed antwoordt het grootste aantal punten binnen.
Zeer opmerkelijk was het dat uitgerekend anti-sportman Wouter het best presteerde in deze ronde. "Ik gok negentig procent van m'n antwoorden", gaf de kleivreter toe, waarop Maarten "Het geluk is met de dommen..." inkopte en Freek bijna onverstaanbaar "Zelfs een blinde aap vindt wel eens een banaan" mompelde.

## PIE FIGHT

Degene die in de vierde ronde het snelst het juiste antwoord zou geven, mocht een taart gooien in het gezicht van een tegenstander. Is iemand twee keer geraakt, dan is het exit.
We moeten eerlijk zijn: Maarten blonk absoluut uit in de categorie 'Recent Music'. Helaas bakte hij vervolgens niets van het taartgooien en mikte hij tot tweemaal toe op zichzelf, waardoor Wouter zonder enige inspanning en geheel tegen de verhouding in aan de leiding ging. "Er zit gewoon fucking vertraging in dat gooien!", mekkerde Maarten nog tevergeefs. "Nou en? Het was toch al nep dat je al de antwoorden op de vragen over Mariah Carey wist!", merkte Wouter gemeen grijnzend op.

## POINT STEALER

Ook in de vijfde ronde werd vliegensvlug vingerwerk beloond. De snelste mocht namelijk 300 punten van iemand stelen! Dit tot grote frustratie van Wouter, die vooraf aan deze ronde aan kop stond.
Rapido Frits bewees keer op keer zijn snelheid in de categorie 'Science and technology' en jatte ongeveer alle punten van Wouter waardoor de aardappelboer weer gelijk met Freek en Maarten stond.

## HIGH STAKES

In de voorlaatste ronde mochten de spelers per vraag punten inzetten. Zet je veel in, kun je veel winnen, maar ook verliezen.
Vraag niet hoe het kan, maar op elke vraag werd maximaal ingezet en eensgezind hetzelfde (vaak foute) antwoord gegeven. De stand bleef op deze manier onveranderd, met Frits aan kop.

## FINAL COUNTDOWN

Terwijl de vier kandidaten het zweet tussen hun vingers wegbliezen, luidde de knettergekke presentator de finaleronde in. De deelnemers werden op een voetstuk gezet, waarvan de hoogte afhing van de behaalde score. Maar tijdens de bedenktijd en bij een fout antwoord zakte ieders podiumpje langzaam de grond in...




## WIST JE DAT...

- Er maarliefst vijfduizend vragen in Quiz TV zitten.
- We met het testen geen enkele keer een vraag voor de tweede keer zijn tegengekomen.
- Buzz! Quiz TV draadloze buzzers heeft.
- Je zelf vragen kunt bedenken, uploaden en kunt laten beoordelen.
- We dat maar niet gedaan hebben omdat Wouter gelijk al z'n pornokennis op tafel gooide.
- JJ voor jullie een echte PU-quiz heeft gemaakt.
- De antwoorden in Smorgasbord staan.
- Buzz ook online te spelen is.



## DE PU-QUIZ

Het leuke van deze nieuwe Buzz! is dat je je eigen vragen kunt maken, ze kunt uploaden en spelen. Zo bedacht JJ voor jullie een ware PU-Quiz! De antwoorden vind je in Smorgasbord.

*1. Welk personage heeft het meest op de cover van de PU gestaan?*
A - Mario
B - De Master Chief
C - Jan Meijroos
D - Lara Croft

*2. Welke shooter reviewde JJ een jaar voordat ie uitkwam?*
A - Mortyr
B - Daikatana
C - Medal of Honor 2
D - Killswitch

*3. Hoeveel mensen hebben een game-gerelateerde tattoo bij de PU?*
A - 1
B - 2
C - Met Jan die een tattoo van zichzelf heeft erbij 3
D - Niemand, we zijn geen nerds

*4. Over welk platform heeft de PU het meest geschreven?*
A - PlayStation 2
B - N64
C - PC
D - GBA

*5. We worden momenteel een beetje gek van Fallout 3, maar welk cijfer kreeg het tweede deel in 1998?*
A - 5.8
B - 7.7
C - 8.4
D - 9.3

*6. Dieren sieren nooit de cover van de PU (en dan hebben we het niet over monsters en gemuteerde koeien). Slechts één normaal beest stal ooit de show en dat was een keiharde kip. Voor welke game stond zij model?*
A - Chickenrun
B - Harvest Moon
C - Redneck Rampage
D - Zoo Tycoon 2

*7. Welke van de onderstaande BN-ers heeft niet het geluk gekend in een profcheck te zitten?*
A - Edgar Davids
B - Jaap Stam
C - Ruud van Nistelrooy
D - Bridget

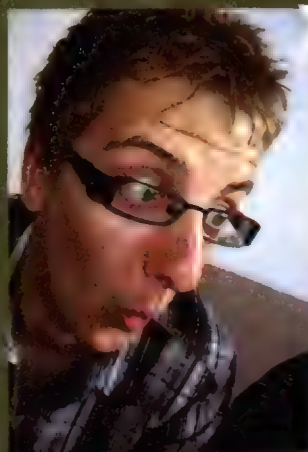
*8. Welke drie Nederlandse games sierden ooit de cover van de PU?*
A - Killzone, A2 Racer, Overlord
B - Killzone, Amsterdoomed, Competitie Manager
C - Killzone, Overlord, Amsterdoomed
D - Killzone, Jazz Jack Rabbit, Knightrider

**"MET VRIENDEN IS LOL GEGARANDEERD EN HET WEKT EEN EXTREME VORM VAN COMPETITIEF GEDRAG OP."**

Je begrijpt dat de vingervlugheid van Frits weer goed van pas kwam en hij ook in deze ronde de vloer aanveegde met z'n tegenstanders.
Een echt moraal van dit verhaal is er helaas niet. We wisten namelijk al dat zowel Maarten als Wouter als Freek totaal niet tegen hun verlies kunnen, dat dezelfde heren zich om de meest onbenullige dingen onwijs druk kunnen maken en dat Frits vingervlug is. Hoe dat laatste dan weer komt, mag je zelf bedenken.




## CONCLUSIE



De ultieme partygame voor een avondje flink doorhalen met een zooi vrienden. De Buzz-formule had eerlijk gezegd nauwelijks verbetering nodig, dat neemt niet weg dat de Quiz TV wel érg weinig vernieuwingen kent. De optie om online te quizzen is leuk, al wordt het spelen tegen drie gezichtsloze tegenstanders nooit zo tergend spannend als met een paar maten op de bank.

FRITS — SCORE **69**



Buzz! is Triviant op een computer en ik haat Triviant. Het is niet zo dat ik de triviale kennis niet bezit om het te winnen, maar ik gebruik mijn consoles niet voor verbasterde bordspellen. Schaken, dammen en Mens Erger Je Niet hoeven ze van mij niet uit te brengen op een console. Daar komt nog eens bij dat er geen verbeteringen in de Buzz serie zitten. Online quizzen? Je eigen vragen verzinnen? Daar hoef ik geen game voor te kopen toch? Dan doe ik wel mee aan Lingo, win ik ook eens wat.

FREEK — SCORE **45**



Briljant hoe zo'n simpel spelletje iedereen uit z'n vel kan laten springen als kleine kinderen die geen ijsje van mamma krijgen. Hoewel de vernieuwingen nihil zijn, vind ik het wel grappig dat je je eigen quiz kunt maken. Uiteindelijk gaat het er in mijn optiek om hoeveel plezier je tijdens het spelen van een spel hebt. En dat gaat met Buzz! Quiz TV absoluut goed komen.

MAARTEN — SCORE **72**



Er zitten maar verdomd weinig opties in Buzz, waardoor de replaywaarde volgens mij bijzonder laag is. Dit is bovendien een game die je NOOIT in je eentje zult spelen. Met vrienden is lol echter gegarandeerd en bovendien wekt het een bizar extreme vorm van competitief gedrag op. Het is wel een van de weinige games waarvan ik echt verdomd chagrijnig kan worden als ik verlies... Dan is het echt een kutspel.

WOUTER — SCORE **64**

Een paar avonden lol leveren de 5000 vragen wel op. Nieuwe vragen downloaden verlengt de levensduur nog.

BUZZ! QUIZ TV
PLAYSTATION 3
RELENTLESS SOFTWARE / SONY
1 - 8 SPELERS
ZOMER 2008
3+



# GUITAR HERO: ON TOUR

**Maarten's DS lag lange tijd weg te rotten onder een dikke laag stof. Guitar Hero: On Tour heeft ervoor gezorgd dat hij de handheld van Nintendo weer knuffelt en altijd op zak heeft!**

VOLGENS MAARTEN ZIT ER MUZIEK IN

"JE SPEELT GEWOON GUITAR HERO IN DE PALM VAN JE HAND! EN HET WERKT! DAT IS TOCH ONGELOFELIJK?"

Huh? Guitar Hero op de DS? Tuurlijk! Hoe kan dat dan? Hebben ze er een klein gitaartje voor gemaakt ofzo? Haha! Wie neemt zo'n ding nou mee de trein in? Alleen idioten doen dat! Nee, Guitar Hero op de DS gaat niet werken man!

## ONMOGELIJK!

Mijn eerste reacties op Guitar Hero: On Tour waren cynisch. Een handheld versie van Guitar Hero? Onmogelijk! De oplossing is echter even onwaarschijnlijk als bewonderenswaardig. Je hoeft geen gitaar mee te zeulen, zelfs geen opvouwbare. Een klein, plastic geval dat je in de Game Boy Advance lezer schuift, zorgt ervoor dat de DS zelf een soort gitaar wordt!
Je houdt je DS vast als een soort boek, schuift je hand door een strap en legt je vingers op vier knoppen aan de zijkant van het apparaatje. Dat klinkt misschien wat onhandig, maar het werkt prima.


(Door: **Shadowman**)
**Ik vraag een vuurtje, vraagt zij of ik terug heb van een bosbrand. Hete chick, hè?**

## ROCKSTER MET OORDOPJES

Het gevoel dat jij de rockster bent staat altijd centraal in de Guitar Hero games. Het feit dat je een gitaar in handen hebt, draagt daar voor een groot deel aan bij. Dat je verantwoordelijk bent voor de solo's speelt ook absoluut mee.


(Door: **itsnoize**)
**Hé, is dat niet Bas' gitaar?**


(Door: itsnoize)
**Hij werd een guitar hero toen hij een jong gitaartje van de ondergang redde.**

Bij On Tour heb je geen echte gitaar in handen. Ook kun je het geluidsvolume van je DS op maar weinig locaties opschroeven. Doe je dit wel, dan zijn de speakertjes te crappy om er serieus van te genieten. En oordopjes... tja. Het is een beetje een zwaktebod. Een rockster met oordopjes! Ha!
Ik heb me geen moment gestoord aan deze "probleempjes". Ten eerste krijg je een plectrum bij de DS versie. Hiermee strijk je langs de snaren die op het touch-screen zichtbaar zijn. Ten tweede moet je niet vergeten dat je het op je fucking DS speelt! Een paar consessies zijn dus logisch! Zo heeft de DS versie niet vijf maar vier knoppen.

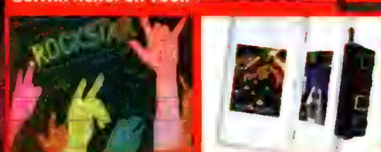
## ROCK ON!

Om de starpower te activeren, moet je 'ROCK ON' (of iets anders) in de microfoon schreeuwen. De DS heeft namelijk geen accelerometer. Net zomin hij een whammy bar heeft, maar daarvoor strijk je het plectrum gewoon over de snaren.
Alles wat je in de consoleversie kan doen, kan in On Tour ook. Nog meer zelfs. In de bossbattles, die je ook draadloos tegen elkaar kunt spelen, heb je veel special powers die gebruik maken van de mogelijkheden van de DS. Zo kan een fan zomaar een t-shirt over je gitaar gooien. Je moet er dan snel een handtekening opzetten om weer verder te kunnen. Of je gitaar vliegt in de fens, blaas in de microfoon om 'm uit te krijgen. Het is fantastisch!
Echt, ik kan het nog amper bevatten hoe briljant On Tour is. Je speelt gewoon Guitar Hero in de palm van je hand! En het werkt! Dat is toch ongelofelijk?

**HALEN ALS**
- Je een rockster in de trein wilt zijn.
- Je ook handtekeningen op T-shirts wilt zetten.
- Je in aanmerking wilt komen voor een plekje in het gekkenhuis.

(Door: **Shadowman**)
**Dus gewoon op de juiste knopjes bij haar drukken om haar gevoelige snaar te raken?**

**GUITAR HERO: ON TOUR**



## CONCLUSIE

Met maar liefst vijfentwintig nummers, een heerlijke multiplayer mode en een fantastische carrièremode is On Tour een erg coole game die elke muzikale DS bezitter nú in huis moet halen!


MAARTEN

SCORE **85**

Na een paar uurtjes is de carrière voorbij, en schiet de kramp in je klauwen, maar net als de consoleversie van Guitar Hero is het eindeloos speelbaar.

GUITAR HERO: ON TOUR
DS
VICARIOUS VISIONS / ACTIVISION / CONTACT DATA
1 - 2 SPELERS
OUT NOW
3+



## TRACKLIST

Avalancha - **Heroes del Silencio**
Rock the Night - **Europe**
Do What You Want - **OKGO**
All The Small Things - **Blink 182**
Anna Molly - **Incubus**
I Am Not Your Gameboy - **Freezepop**
Are You Gonna Be My Girl - **Jet**
Breed - **Nirvana**
Knock Me Down - **Red Hot Chili Peppers**
Spiderwebs - **No Doubt**
Stray Cat Strut - **Stray Cats**
We're Not Gonna Take It - **Twisted Sister**
All Star - **Smash Mouth**
This Love - **Maroon 5**
I Don't Wanna Stop - **Ozzy Osbourne**
I Know A Little - **Lynyrd Skynyrd**
Youth Gone Wild - **Skid Row**
Helicopter - **Bloc Party**
Hit Me With Your Best Shot - **Pat Benatar**
Pride And Joy - **Stevie Ray Vaughan**
Rock And Roll All Nite - **Kiss**
La Grange - **ZZ Top**
Black Magic Woman - **Santana**
What I Want - **Daughtry**
China Grove - **The Doobie Brothers**
Heaven - **Los Lonely Boys**
Jesse's Girl - **Rick Springfield**
Jet Airliner - **Steve Miller Band**

# ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS

**Enemy Territory: Quake Wars verscheen vorig jaar op de PC en komt acht maanden later naar de Xbox 360 en de PS3. Wat Jan betreft hadden ze het bij de PC versie kunnen laten.**

Sommige zure types stellen dat Quake inmiddels vergane glorie is. Onzin natuurlijk, voor een multiplayer potje Quake III Arena kun je me, bij wijze van spreken, midden in de nacht wakker maken.
Wel is het duidelijk dat id Software niet meer de grote speler is van een aantal jaar geleden. Quake IV kon de verwachtingen op PC niet waarmaken en de 360 versie was een slechte port, en ook Enemy Territory: Quake Wars was niet de topper waarop men had gehoopt. Het was een goed spel - ik speel de PC versie nog steeds - maar commercieel succes bleef uit. Misschien dat de Xbox 360 en PS3 versies hier verandering in kunnen brengen?




## TWEE KEER JAMMER

Om maar meteen met de deur in huis te vallen: de port is minder geslaagd dan de PC versie. Om te beginnen is het aantal spelers teruggebracht van tweeëndertig naar zestien. Dat is misschien te begrijpen, maar als Resistance 2 straks met zestig man online, en acht man co-op aan komt zetten, is zestien spelers, zeker voor een spel waarin samenwerking zo belangrijk is, best jammer.
Zowel aan de kant van de Strogg als aan de kant van de mensheid kies je uit vijf verschillende klassen variërend van Medic tot Spec Op. Iedere klasse heeft z'n eigen coole wapens en vaardigheden, alleen het upgradesysteem is op de consoles versimpeld.

### HALEN ALS

- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]

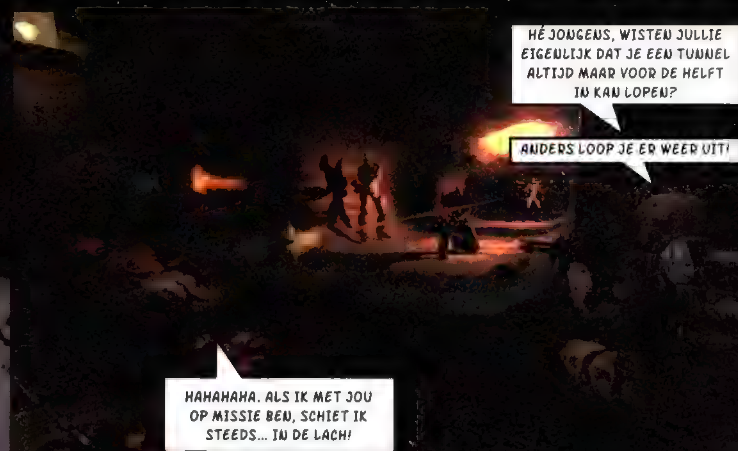
Opnieuw jammer want dit gaf de game nu juist de nodige diepgang mee, en zorgde ervoor dat je als speler voortdurend jouw klassenspecifieke doelen wilde verwezenlijken.

## MEER QUAKE DAN QUAKE WARS

Aangezien je Quake Wars met een controller speelt, had ik verwacht dat men de snelheid van het spel wat terug zou brengen. Dit is echter niet het geval en dat pakt in sommige gevallen niet goed uit. Het switchen tussen wapens en gadgets, het plaatsen van bestelbare turrets en dergelijke, en de algemene besturing van de game gaan gewoon net een tikje trager dan met muis en toetsenbord. Het gevolg is dat de gameplay nu eigenlijk te hectisch is geworden om te behappen. Het is meer Quake dan Enemy Territory met als gevolg dat menig speler al snel het loodje legt alvorens hij echt een tactiek heeft kunnen bedenken.

**"VOOR DE DOORZETTERS EN BIKKELAARS BLIJFT ER BEHOORLIJK WAT DIEPGANG OVER, MAAR OF JE DAAR ZIN IN HEBT?"**












Neem daarbij de wispelturige connectiviteit online - het ene moment speelde ik vloeiende potjes, dan weer stotterde en haperde het beeld - en je begrijpt dat ik allesbehalve enthousiast ben over deze versie(s) van Quake Wars.

### LELIJK

De Xbox 360 versie ziet er een tikje tegenvallend uit maar de PS3 versie is ronduit lelijk te noemen. Minder effecten, pop-up, minder gedetailleerde personages en zo nu en dan ronduit ongeïnspireerde omgevingen. Tijd voor id Software, wil men ooit een rol van betekenis kunnen spelen op consoles, om heel hard haar nieuwe techniek, id Tech 5 in de praktijk te gaan brengen.

## CONCLUSIE

[illegible]


JAN

SCORE 69

Console only bezitters met een snelle internetverbinding en een flink portie geduld, kunnen hier zeker een tijd zoet mee zijn... maar besef dan wel dat de PC versie twee tientjes goedkoper én stukken beter en stabieler is.

ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS
XBOX 360 / PS3 / PC
NERVE SOFTWARE I.S.M.
SPLASH DAMAGE EN ID SOFTWARE
/ ACTIVISION / CONTACT DATA
1 - 16 SPELERS ONLINE
OUT NOW

16+



# ALLES MOET KAPOT




**Als gamer heb je niet snel een gebrek aan dingen om je kwaad over te maken.**

**Een figuur dat je moet beschermen maar zichzelf telkens de dood in loopt. Laadbalkjes die maar niet willen vollopen. Lappen tekst. Irritante camera's. Oneerlijke A.I... Alleen al tijdens het tikken van die neppe zooi begint ons bloed te koken. Gelukkig maar dat de meeste games ook ruim de gelegenheid bieden je heerlijk af te reageren.**

Wij trokken sporen van dood en verderf door duizenden werelden, en ook die werelden zelf hebben we niet geheel intact gelaten. Integendeel. Wat kapot kon, ging kapot.

Het is fijn om dingen kapot te maken. Om je eens heerlijk uit te leven in een orgastische roes van geweld en destructie.

Geef het maar toe, jij bent je ook wel eens te buiten gegaan aan totaal zinloze handelingen als het kapot knallen van alle computers in een kantoorpand zonder dat je dat ook maar een stap verder hielp in het verhaal. Of het slopen van alle gebouwen in een stad, gewoon, omdat het spel die mogelijkheid bood. Dus zonder werkelijk doel.

Je zou dit zinloos geweld kunnen noemen, maar dan heb je het niet begrepen.

**DE MOOISTE SLOOPPARTIJEN EN DE BRUUTSTE VIRTUELE VERNIELINGEN**

## DE ZIN VAN HET GEWELD

De zin van het geweld in videogames is de beleving van het geweld, en het opgeruimde gevoel waarmee je achterblijft als je de chaos in het spel eenmaal hebt veroorzaakt.

Dat het vernielen van mensen, monsters, wagens, gebouwen en complete werelden zowel opwindend als ontspannend werkt, zullen veel gamers, en zeker die op onze redactie, beamen.

Op de komende pagina's halen we fijne herinneringen op aan onze mooiste slooppartijen en de bruutste virtuele vernielingen. We vragen ons af waarom eigenlijk niet gewoon alles kapot kan. We dromen over de ultieme sloopgame. En dan werpen we ook nog even een met dynamiet gevulde blik op de toekomst.

# ALLES MOET KAPOT... OF TOCH NIET?

**De afgelopen jaren werden wij telkens weer teleurgesteld door games die in het eerste level de illusie wekken dat alles kapot kan, maar deze illusie nog niet tot level twee kunnen volhouden. Terwijl het toch niet zo moeilijk moet zijn om ons werkelijk alles te laten slopen. Want dat is wat wij gamers willen. Toch?**

Neem nou Battlefield Bad Company. In deze game kun je geen 100% maar 'slechts' 90% van de omgeving vernietigen. De ontwikkelaar verdedigt deze keuze door te stellen dat het de gameplay minder interessant zou maken als echt alles met de grond gelijk gemaakt kan worden. Dat klinkt als een smoesje, waarschijnlijk is het ook een smoesje, maar er zit toch ook wel iets in.
Stel je voor: een deathmatch met acht zwaarbewapende spelers in een dorpje dat helemaal kapot kan. Dan sta je na een minuut of twee dus op een open vlakte, waarmee elke mogelijkheid om te schuilen of enige tactiek te gebruiken tegelijk met alle bebouwing en begroeiing is verdwenen.
Dat er hier en daar wat muurtjes en brokstukken moeten achterblijven, is vanuit die gedachte nog wel te begrijpen.

## NEPPER DAN NEP

In verhalende games is het ook wel begrijpelijk dat niet alles kapot kan. Want als je alles kunt slopen, dan gaan ook de elementen die belangrijk zijn voor de voortgang van het verhaal naar de kloten.
Dus ook de pizzeria van je goede vriend, de wapenwinkel waar je munitie kunt kopen en het kantoorpand waarin de geheime dossiers liggen die je naar de president moet brengen.
En natuurlijk oogt het nepper dan nep als je alle 'nutteloze' gebouwen wel tegen de vlakte kunt blazen, maar uitgerekend die ene pizzeria of dat kantoorpand met die dossiers overeind blijft, je duizend bommen en granaten ten spijt.

## DE GRENZEN VAN DE ILLUSIE

Als een spel de illusie wekt dat je alles op een realistische manier kunt slopen, zul je direct geneigd zijn de grenzen van die illusie op te zoeken. En reken maar dat je die snel zult vinden.
In een werkelijk realistische destructiegame zou je een auto niet alleen kunnen opblazen, je zou desgewenst ook een mes moeten kunnen gebruiken om de banden lek te prikken. Of een kras in de lak te maken. Of een ster in de voorruit te tikken.
Trek deze gedachte door naar andere elementen in je omgeving, en het aantal dingen dat je 'zou moeten kunnen doen' wordt zo oneindig groot, dat je al snel tegen de beperkingen zal lopen.

## OPPERVLAKKIG

Wat gebeurt er als je met een raketwerper een gat van zo'n drie meter diepte in de grond voor je voeten knalt en er vervolgens zelf in valt? En wat als je de brug kapot schiet die je naar het volgende eiland had moeten brengen?
Het zijn zomaar nog wat dingen die de beleving van 'een game waarin alles kapot kan' oppervlakkig kunnen houden. Want hoe leuk het ook is om alles rondom je aan stukken te knallen, het zal niet snel een diepgravende game-ervaring opleveren.
Ons verlangen naar een all out sloopspel blijft ondanks dit alles overeind. Maar na de kwestie eens ernstig te hebben overwogen, zijn we toch ook wel blij dat sommige games je vernielzucht hier en daar wat begrenzen.

## WELKE GAME MAAKT HET DESTRUCTIEVE BEEST IN JE LOS?

**JAN:** Shooters in het algemeen, maar recentelijk F.E.A.R., Battlefield Bad Company en Crysis.
**JEROEN:** Ik ben zo'n game nog niet tegen gekomen. BLACK kwam in de buurt, maar ik verlang eigenlijk naar iets waarin de hele zooi plat geslagen kan worden.
**WOUTER:** Otogi: Myth of Demons. Als je begint staat je omgeving vol bomen, kristallen, standbeelden, huizen en weet-ik-veel wat nog meer. Na een heerlijke ragpartij eindig je in een compleet lege omgeving.
**MAARTEN:** Ik word al snel destructief als ik een competitief spelletje verlies. Helemaal als ik van JJ verlies, ik weet ook niet wat het is. Een controller, JJ's bijzettafeltje... het gaat allemaal kapot.
**JJ:** Ja, voor dat bijzettafeltje moet je nog dokken, vriend. Persoonlijk raakte ik nogal vernielzuchtig toen ik voor het eerst Red Faction speelde. Opeens kon je door muren heen knallen. Van dat soort dingen maak ik graag gebruik.
**STEVEN:** De omgevingen gaan dan wel niet echt stuk, maar de manier waarop Hayabusa zijn tegenstanders sloopt in Ninja Gaiden II tovert steevast een dikke smile op mijn gezicht.
**JURJEN:** Kennen jullie Blast Corps nog? In die game moet je met bulldozers, vrachtwagens, robots en ander zwaar materiaal zo snel mogelijk complete gebieden met de grond gelijk maken, en dat voelt net zo lekker als het klinkt. Tijd voor een sequel!

## BIJ HET VERNIELEN VAN WELK SPECIFIEK DING IN EEN GAME KRIJG JE EEN GOED GEVOEL?

**JAN:** De lampjes kapot schieten in de eerste drie Splinter Cell games. Dat het steeds donkerder wordt. Heerlijk! Maar ook het wegvagen van de complete vijandelijke basis in Supreme Commander mag niet ongenoemd blijven.
**WOUTER:** Het neerschieten van een helikopter in een willekeurige 3D GTA geeft me altijd bijzonder veel voldoening.
**JURJEN:** Ik heb op zich geen hekel aan torens, maar vind het toch heerlijk om ze met mijn virtuele vuisten in elkaar te beuken, zoals in die game van de Hulk.
**MAARTEN:** Ik krijg rillingen als ik een granaat gooi op de route van een rijdend voertuig met inzittenden. Vooral als die granaat precies ontploft als het voertuig eroverheen rijdt. Fantastisch!
**JEROEN:** Helikopters, torens, rijdende voertuigen, het maakt me niet uit wat het is, als het maar met een gigantische explosie en oorverdovend kabaal uit elkaar klapt.
**JJ:** Ik kan iedereen aanraden in BurnOut een takedown te doen. Jouw tegenstander als een hulpeloos stuk schroot over de baan zien schuiven is heerlijk.
**STEVEN:** Tja, het klinkt natuurlijk een beetje ziek, maar toch geeft het uit elkaar scheuren van mensen, monsters en demonen mij de meeste voldoening.

## WAT MOET KAPOT MAAR BLIJFT ALTIJD INTACT?


**JURJEN:** In GTA IV stoorde ik me aan een eigenwijs soort boompjes dat maar niet wil buigen of barsten, met wat voor wagens of wapens je die lullige twijgjes ook bewerkt. Dat vond ik toch jammer, in een verder zo realistisch reagerende game.


**JAN:** Wat dacht je van die onwrikbare hekjes langs de weg van de meeste racespellen? Als je daar met je zware wagen van terugstuitert, gaat elke illusie van realisme verloren.


**MAARTEN:** In Dark Sector kun je met een drietandige boemerang een stalen slot kapot gooien, maar ben je niet in staat om ermee door een tentdoek heen te snijden... heel vreemd.


**STEVEN:** Hmm, over het snijden van doeken gesproken... Ik zou wel willen zien dat kleding slijt en scheurt. Denk maar eens aan de mogelijkheden in games als Dead or Alive of Soul Calibur!


**WOUTER:** Huizen of flatgebouwen blijven meestal heel, en dat is jammer. Hoe tof zou het niet zijn om in games als GTA IV ook de wolkenkrabbers tot puin te kunnen reduceren?


**JEROEN:** Ik sluit me aan bij Wouter. Tegen de grond met die gebouwen!


**JJ:** Het lijkt me echt heel leuk om een keer een doellat in FIFA doormidden te knallen. Slaat nergens op, maar het effect dat dit heeft op de tegenstander moet fantastisch zijn.

## DE LEUKSTE OLD SCHOOL DESTRUCTION-GAMES

### 1. RAMPAGE
De makers van deze game hadden al in 1986 begrepen dat het leuk is om een complete stad met de grond gelijk te maken.



### 2. BOMBERMAN
Boem, en daar gaat weer een muurtje. Zo moet je in elk level tientallen muren opblazen om de uitgang te bereiken.



### 3. WRECKING CREW
Natuurlijk heeft ook Mario al eens de sloophamer gehanteerd. Want welk baantje heeft die gast eigenlijk niet gehad?



### 4. BREAKOUT
Virtuele omgevingen slopen deden wo het eerst in Breakout, een geinig spelletje uit 1976, waarin je een balletje door de bouwstenen van een barricade moest kaatsen.



### 5. SIM CITY
Jazeker, dit is een bouwspel, maar in Sim City kun je alles wat je bouwt ook weer slopen. Bijvoorbeeld door er natuurrampen of een monster op los te laten.



## TOP 5 SLOOPGAMES OM NAAR UIT TE KIJKEN

### 1. RED FACTION 3: GUERILLA
**JAN:** "Nog nooit kon je gebouwen zo overtuigend en realistisch met de grond gelijk maken. Destructie gaat hier echt naar een wetenschappelijk niveau."



### 2. STAR WARS: THE FORCE UNLEASHED
**STEVEN:** "Eindelijk weer eens een vette Star Wars game, en dan ook nog eens met zeer indrukwekkende physics en heerlijk destructieve manieren om The Force te gebruiken."



### 3. FAR CRY 2
**MAARTEN:** "Als kind droomde ik er al van eens een Afrikaanse savanne in de fik te kunnen steken, dus kan die game niet snel genoeg uitkomen."



### 4. MERCENARIES 2
**WOUTER:** "Dit keer kun je ook huizen en gebouwen opblazen, dus dat wordt weer dikke fun."



### 5. BATTLEFIELD BAD COMPANY
**JURJEN:** "Volgens de ontwikkelaar kun je 90% van de omgeving aan gort knallen, dus denk maar niet dat ik bij 80% ga stoppen."



## DE BRUUTSTE MONSTERS OM MEE TE SLOPEN



### 1. THE HULK
In het onvolprezen Hulk: Ultimate Destruction kun je heerlijk loos gaan met die groene gast.

### 2. DUKE NUKEM
De Duke is zo bruut dat hij het vast niet erg vindt dat wij hem tot de monsters rekenen. Slopen met de Duke is altijd goed voor een grote grijns.





### 3. GODZILLA
Deze gigantische stadsvernieler werd bekend door Japanse B-films, en schittert tegenwoordig vooral in Westerse C-games.



### 4. SWEET TOOTH
Deze maniakale clown gebruikt het liefst zijn ijscowagen om tegenliggers en omgevingsobjecten aan gort te rammen in de Twisted Metal-games.



### 5. KING KONG
Deze gorilla is groot, lomp, sterk en... een tikje te vredelievend om een hogere positie te kunnen claimen.

## HOE ZIET DE ULTIEME SLOOPGAME ERUIT?

**JAN:** Het lijkt me fantastisch om eens een shootout te beleven in een glasblazerij of een porseleinfabriek waarbij je werkelijk alles aan scherven kunt schieten. Dus niet alleen de twee vazen in de lobby, nee honderden, duizenden borden, bekers, vazen en schalen. Natuurlijk blijven dan ook het pleisterwerk, de muren, de lampen, de deuren en ramen niet gespaard!

**MAARTEN:** Ik ga voor een hooliganspel, waarin je als vieze dikke Britse voetbalfan hele stadions en binnensteden kapot kunt schoppen.

**JEROEN:** Ik zou wel warm lopen voor een game met gigantische wolkenkrabbers waarbij je de onderkant zo weg kan knallen dat zo'n toren omver valt en op andere gebouwen stort. Heerlijk lijkt me dat.

**STEVEN:** Ik zou wel een Godzilla-achtige game willen zien, waarin je je eigen reusachtige monster kan maken om vervolgens grote steden plat te stampen.

**JURJEN:** Zoiets bestaat toch al?

**WOUTER:** Ja, maar het idee is nog nooit echt goed uitgewerkt. Denk even met me mee. Ik stel me voor dat je met een sterke superheld speelt, zoals de Hulk of Thor. En dat je in een stad als Liberty City moet knokken met lui die ongeveer net zo sterk zijn als jij. Je schopt en slaat elkaar door gebouwen en bruggen heen, en als deze genoeg schade te verduren krijgen, dan storten ze met donderend geraas ineen! Dingen kunnen in de fik vliegen, andere dingen kunnen ontploffen en ik zie zelfs voor me hoe water- of gasleidingen in de straat kunnen scheuren, met alle gevolgen van dien. Natuurlijk kun je elkaar ook met auto's en vrachtwagens voor de kop slaan.
Het spreekt voor zich dat vernietiging op deze schaal voor veel aanrukkende 'emergency vehicles' zorgt. Hé, maar die zijn handig om elkaar mee voor DE KOP TE SLAAN!

**IEDEREEN:** Stilte.

**JAN:** Ik ben even weg hoor, even bellen met iemand van EA, eh, ik bedoel mijn vrouw.

**WOUTER:** Shit, ik moet die ideeën ook voor mezelf houden!

# SUMMER SPORTS: PARADISE ISLAND

**Als Wii-bezitter heb je het niet altijd even gemakkelijk. Besteed je die zuurverdiende dertig euro aan Summer Sports: Paradise Island, of ga je er iets leuks mee doen? Moeilijk, moeilijk. Op dat soort momenten is het maar goed dat je even kunt lezen hoe Jurjen zijn trip naar het paradijselijke eiland heeft ervaren.**

Als je wel vaker de PU leest, dan weet je dat ik iemand ben die zijn werk uiterst serieus neemt. En dus heb ik doorgezet, en kregen alle minigame-achtige sporten van Summer Sports: Paradise Island langer dan ze verdienden de kans zich te bewijzen.
Het valt me alleen wel wat zwaar hierover verslag uit te brengen.
Je hoort het wel eens van militairen die terugkomen uit een oorlogsgebied. Dat de verschrikkingen gewoon met geen pen zijn te beschrijven.
Na het spelen van Summer Sports: Paradise Island van THQ voel ik me met hen verbonden. Alsof we hetzelfde hebben moeten doorstaan.

## SLECHTSTE BESTURING ALLER TIJDEN

Als er nu maar één leuke sport tussen had gezeten. Iets met een goed reagerend besturingssysteem. Dan was het minder erg geweest. Dan had ik mijn vertrouwen in de mensheid wellicht kunnen bewaren.
Het absolute dieptepunt is toch wel basketbal. Basketbal onderschijt (écht) zich overtuigend van de andere troep met de slechtste besturing aller tijden, waardoor het vrijwel onmogelijk is de bal door de basket te werpen, en een potje HORSE zo een uur of langer kan duren.
Wacht even, ik begin te trillen en moet kotsen.

Wat een enorme shuttle! Dat ding moet je niet serveren maar lanceren!

## BLIND ZWIEPEN

Zo, daar ben ik weer. Niks aan de hand.
Sporten als Badminton en Volleybal zijn wel te besturen, alleen herkent het spel geen enkele nuance in je slag. Je speelt die games dus door blind te zwiepen met je afstandsbediening en te hopen dat alles goed komt, wat meestal niet het geval is. Het leukste aan dit spel is dat je op die manier wel eens een ander poppetje de bal keihard in zijn gezicht ramt.



Weet je waarom oude mannen liever golf spelen dan seks hebben? Omdat ze bij het golfen complimentjes krijgen als ze onder het gemiddelde presteren.

Moet ik nog meer vertellen? Oké, dan wil ik nog even kwijt dat dit spel is gemaakt door een bedrijf dat Digital Embryo heet. Inderdaad, Digital Embryo, zo heet dat bedrijf.
Het is maar dat je het weet.

### CONCLUSIE

Dit spel mist iets, namelijk Curling. Of iets anders wat leuk is om te doen. Want als een videogame niets biedt wat leuk is om te doen, dan heb je niet zoveel aan zo'n videogame.



JURJEN

SCORE **13**

Elke minuut die je op dit helse eiland doorbrengt, is er één teveel.

SUMMER SPORTS: PARADISE ISLAND
Wii
DIGITAL EMBRYO / THQ
1 - 4 SUKKELS
OUT NOW
3+

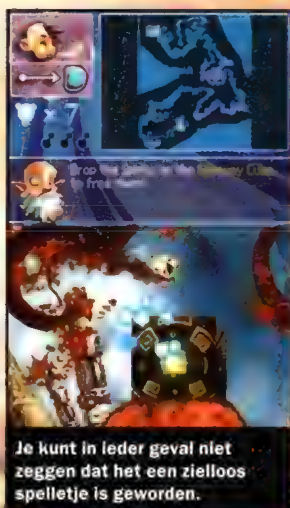
# SOUL BUBBLES

**Het begon als een misverstand maar Jan ziet wel degelijk overeenkomsten tussen het spel Soul Bubbles en bellenblazen.**

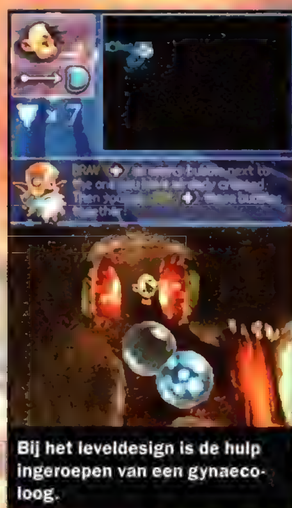
Serieus, ik dacht eerst dat deze game Soap Bubbles heette. Het is dus Soul Bubbles, en daar kom je snel genoeg achter wanneer je als jonge sjamaan verschillende zielen veilig van A naar B moet leiden.
Toch is zeep alom vertegenwoordigd in deze sympathieke, haast spirituele DS game. Om de zielen te beschermen trek je, heel intuïtief met je stylus, een rondje om de zielen, vervolgens zweven deze veilig in een grote bel.
Het probleem is dat de zielen, zeven stuks in totaal, nogal eigenwijs zijn. Ze fladderen zomaar weg als je niet oppast. Aan jou dus de taak om met je stylus het traject van de ziel-in-de-zeepbel te tekenen op het touchscreen.

## ZIELTJES WINNEN

De eerste levels zijn gemakkelijk en enerverend tegelijk. Ik ben geen zwaartekrachtdeskundige maar de physics van de (zeep)bellen ogen en voelen precies goed.
De veertig levels, verdeeld over acht spelwerelden, worden steeds lastiger. Doorgangen worden krapper en dat betekent dat je de bellen moet opsplitsen in kleinere belletjes. En mocht er een bel openknappen, dan dien je snel in te grijpen anders is je ziel verloren.
Ook kikkers, vogels en vuurvliegjes hebben het op je bellen voorzien, en dus dien je ze met je stylus te lijf te gaan. Verder liggen er eveneens akelige obstakels, woeste winden, stekelige landschappen en fiere vlammetjes op de loer. Je dient voortdurend op je hoede te blijven.



Je kunt in ieder geval niet zeggen dat het een zielloos spelletje is geworden.



Bij het leveldesign is de hulp ingeroepen van een gynaecoloog.

## LIEF

Soul Bubbles ziet er lief en aaibaar uit en lijkt aanvankelijk een spel voor je kleine broertje, maar ook ik heb me zeer vermaakt met deze DS game. Bellen blazen was nog niet eerder zo leuk, dus sluit ik af met de woorden: stel je ziel open voor deze game en je zult worden meegevoerd tot grote hoogten.



### CONCLUSIE

Een beetje verlichte ziel ziet in Soul Bubbles de LocoRoco voor de DS, en dat is natuurlijk een groot compliment voor deze sfeervolle puzzelaar met het hart op de juiste plaats.



JAN

SCORE **80**

Niet te lang, niet te kort maar vooral voortdurend boeiend.

SOUL BUBBLES
DS
MEKENSLEEP / EIDOS / ATOLL SOFT
1 SPELER
OUT NOW
3+

# KUNG FU PANDA

**Wouter heeft precies door wat er zo grappig is aan Kung Fu Panda; het zit 'm in het feit dat zo'n slome, vadsige beer totaal niet geschikt is om deze veeleisende vechtkunst te beoefenen! Dat is natuurlijk je reinste kolder! HA! Daarentegen is de panda wel een Chinees beest en kung fu komt eveneens uit China, dus zit er ook nog een vorm van ironie in het concept! Ongelooflijk!**

Grappig dat je zelfs verrast kan worden door een titel uit een subgenre van het kutste genre dat we kennen: de animatiefilmgame. Misschien gaat in dit geval het principe op dat wanneer je ultralage verwachtingen hebt van een game, het alleen maar mee kan vallen; maar Kung Fu Panda vond ik best vermakelijk. Geloof me, ik vind dit even schokkend als jullie.
Niet dat Kung Fu Panda zo briljant is, laat staan dat we te maken hebben met een topgame, maar desalniettemin is het een filmgame van bovengemiddelde kwaliteit.
Het spelprincipe is net zo simpel als altijd: een third-person beat 'em up adventure waar een aantal platformelementen, eindbaasgevechten, puzzeltjes en unlockables in zijn gepropt. Maar het spelverloop is dit keer gewoon goed, waarbij de moeilijkheidsgraad stabiel blijft (lekker makkelijk all the way) en er sprake is van genoeg afwisseling dankzij een aantal goed geplaatste gameplaywijzigingen, veranderingen van characters en minigames.




### COMPLEET VERHAAL

Het verhaal is gewoon rechtstreeks uit de film getrokken, zonder dat gedeelten weg zijn gelaten om ervoor te zorgen dat mensen alsnog naar de bioscoop gaan. Daarbij zijn sommige scènes op speelse wijze verlengd, een aantal toegevoegd en zijn er zelfs characters bijbedacht wat tot gevolg heeft dat je niet het gevoel hebt de lange, saaie versie van de film te spelen. ✪



**Nu denk je bij een slome vadsige beer sowieso al snel aan Wouter, maar als je zo kijkt is het precies, als die keer dat hij op de WC zat en te laat merkte dat het toiletpapier op was.**

### CONCLUSIE

Kung Fu Panda is een erg gemakkelijke game met een uiterst simpel gameconcept als basis, maar de afwisseling en de prima multiplayer zorgen ervoor dat het een veilig cadeau is voor je kleine neefje... die ene die nog een beetje smaak heeft.

WOUTER
SCORE 69

Als je neefje enigszins overweg kan met een controller, dan moet hij de game op de zwaarste moeilijkheidsgraad spelen. Met een beetje geluk houdt hij dan wel een uur of vier zijn kleine kotersmoel dicht.

KUNG FU PANDA
XBOX 360 / PS3 / PS2 / DS / PC / Wii
LUXOFLUX CORP. / ACTIVISION / CONTACT DATA
1 - 4 SPELERS
OUT NOW
7+



# SPACE INVADERS EXTREME

**Nadat klassieke titels als Pac-Man en Astroids jarenlang commercieel werden uitgehold, verschijnt met Space Invaders Extreme nu eens zo'n Neo-Retro-titel die wél je geld (drie tientjes) waard is. Jurjen is er nog lang niet mee uitgeknald, maar durft toch de review al te schrijven.**

Dertig jaar geleden werd onze mooie aarde aangevallen door buitenaardse wezens. Gelukkig waren deze niet zo slim of snel.
Als één blok gegroepeerd, daalden ze langzaam, heel langzaam, op aarde neer. Af en toe liet zo'n buitenaards wezen eens een kogeltje vallen, maar van een acute dreiging was nauwelijks sprake. Door een enkel kanon over de aarde naar links en rechts te schuiven en de indringers één voor één af te knallen, werd je zo'n aanvalsgolf vrij gemakkelijk de baas.

**Alsof al je welpies in één keer worden verschroeid door een Russische atoombom...**

### KWIEKE BELAGERS

In Space Invaders Extreme gaat het allemaal zo ongeveer hetzelfde als in het zojuist beschreven origineel. Alleen zijn de buitenaardse indringers wat minder tam en voorspelbaar geworden.
Ze verschijnen nu in verschillende kleuren en formaten. Ze kunnen schilden gebruiken, exploderen, razendsnel omlaag duiken en van formatie wisselen. Ze draaien zich op hun zij of vuren met enorme laserstralen.
In bonuslevels en tijdens eindbaasgevechten moet je helemaal op je hoede zijn, want hierin halen de kwieke belagers echt de malste fratsen uit om jou van je stuk te brengen.
Gelukkig zijn de mogelijkheden van jouw kanonnetje op de grond ook toegenomen.

### JUISTE RITME

Het is boven alles de kunst om de buitenaardse indringers in de juiste volgorde uit te schakelen. Als je bijvoorbeeld vier blauwe vijanden in volgorde afknalt, valt een blauwe laser-powerup omlaag. Hiermee snijd je dwars door de formatie vijanden, bijvoorbeeld om vier rode lastpakken uit te schakelen. Hierdoor valt een powerup omlaag die je bommen laat vuren, en ga zo maar door.
Om de soms vrij vlot bewegende vijanden in het juiste ritme uit te schakelen, kun je de maat van de technomuziek volgen. Iets wat eigenlijk vanzelf gaat, en waarbij de klanken van je schoten en treffers worden opgenomen als onderdeel van de muziek. Als je Rez hebt gespeeld, weet je hoe lekker zoiets werkt.
Het gevoel dat je niet iets oubolligs maar juist iets heel moderns aan het spelen bent, wordt niet alleen aangewakkerd door de muziek maar ook door de tripperige wirwar aan pulserende kleuren, computerteksten en roterende 3D-objecten die het decor vormen voor de knallende actie. ✪

### CONCLUSIE

De titel gaf weinig hoop, maar dit is toch echt een fantastische videogame geworden. Je kunt het uren achter elkaar spelen, maar de game leent zich ook uitstekend voor kortdurende sessies. In en om het openbaar vervoer bijvoorbeeld.



JURJEN
SCORE 80

Om alle levels te halen ben je zo'n acht uur zoet. Om nog langer te blijven knallen, kun je voor de hi-scores gaan en deze uploaden via de Wi-Fi Connection, of met een enkele Game Card tegen een tweede DS-bezitter (in je omgeving of online) spelen.

SPACE INVADERS EXTREME
DS / PSP
TAITO
1 - 2 SPELERS
OUT NOW
3+



# THE INCREDIBLE HULK

**Ook al verkiest Wouter Spider-Man, Archangel, Dr. Strange en zelfs Cap. America boven de Hulk, toch ziet hij het alter-ego van Bruce Banner niet graag in zijn groene ster genomen worden. Bij een filmgame is die kans natuurlijk wel groot...**

In een betere wereld, eentje waarin filmgames niet per se een week voordat de film uitkomt in de winkels hoeven te liggen, had dit de next-gen Hulk: Ultimate Destruction kunnen zijn; een waardige opvolger van een van de vetste vernietigings-games ooit.
Maar goed, in zo'n wereld leven we niet. In plaats daarvan is deze Hulkster bijna een kopie van Ultimate Destruction... maar toch veel minder leuk.
Hoewel je op precies dezelfde manier door een open wereld ragt, missies afwerkt, minigames unlockt, dingen molt en je zelfs dezelfde moves hebt als in die andere Hulk-game, is het fungehalte lang niet zo groot.
Dus heeft Edge of Reality op schandalige wijze een heel gameconcept gejat van Radical, om er vervolgens geen KONT mee te doen! Zulke praktijken zouden wettelijk strafbaar moeten zijn!




## ZAKKEN MET DIE FLATS

Oké, gebouwen kunnen nu instorten (lees: in de grond zakken) als je er lang genoeg tegenaan mept, maar voor de rest, op een wat scherpere Hulk en wat andere soepeler uitziende polygonen na, is de game er alleen maar op achteruit gegaan.
De camera doet zijn ding niet goed, de Hulk blijft regelmatig achter objecten hangen, de cutscenes zijn fucking lelijk, er zit beschamende pop-up in, het verhaal wordt op een lachwekkend slechte manier verteld, de moeilijkheidsgraad fluctueert nog harder dan het humeur van een hoogzwangere vrouw en de boel is zo repetitief als de complete DVD-serie van As the World Turns.




## BEST WEL TRAGISCH

Filmgames zijn slecht, maar The Incredible Hulk weet een totaal nieuw niveau van bagger te bereiken. Dit komt door de tragiek van het feit dat een game met een prima concept en heel veel potentie, tóch nog zo KUT kan zijn. Het is frustrerend om te bedenken dat een paar maandjes van poetsen en bijschaven een best wel aangename ervaring had kunnen opleveren. Sterker nog; dan was Incredible gewoon een toffe game geweest! Ik word er echt een beetje treurig van...

### CONCLUSIE

The Incredible Hulk is een slechte poging tot het maken van een next-gen Ultimate Destruction. Erg jammer dat Edge of Reality daarin gefaald heeft.

WOUTER

SCORE 49

Als het jou lukt om deze game uit te spelen zonder dat je groen wordt van frustratie, dan heb je het geduld van een dooie monnik!

THE INCREDIBLE HULK
XBOX 360 / PS3
EDGE OF REALITY / SEGA
1 SPELER
OUT NOW
12+



# WE LOVE GOLF

**Inderdaad, wij houden van golf. Dat is maar goed ook, want de golfspellen vliegen ons de laatste maanden om de oren. Zwiepfreak Jurjen leek ons de aangewezen persoon het nieuwste golfspel van Capcom te testen.**

Zo, denk je even van een lekker toegankelijk potje golf te kunnen genieten. Vergeet het maar.
Na een druk op de A-knop moet je in korte tijd de afstandsbediening precies zover naar achteren bewegen dat de clubcursor samenvalt met de doelcursor. Waarna je hem met exacte timing naar voren moet zwiepen om de bal te raken op het moment dat de clubcursor is teruggegleden naar de slagcursor.
En het is allemaal nog ingewikkelder dan deze beschrijving doet vermoeden.



Deze slag, die er prachtig uitziet maar weinig om het lijf heeft, is genoemd naar de Zuid-Franse badplaats voor de nouveau riche: Nice.

## DWINGENDE DINGEN

Daar stond ik dan, te zweten in de woonkamer op een bloedhete vrijdagmiddag. Ik kreeg pijn in mijn rug van dat voorovergebogen staan. Moest een mens dan zo zijn geld verdienen?
Het akelige kinderstemmetje uit de Wii-afstandsbediening bleef maar dwingende dingen tegen mij roepen.
'Point me down!'
'Start your back swing!'
'Swing forward!'
En hup, daar maakte ik alweer een slag die ik niet wilde. Met een doffe plof landde het balletje in de zandbak.

## IN DE HEUPEN

Maar natuurlijk, al doende leert men, en zo kon ik aan het eind van diezelfde middag eindelijk en steeds vaker het 'hé wat leuk'-gevoel ervaren.
Want We Love Golf is echt een leuk spel, als je die contra-intuïtieve besturing eenmaal een beetje in de heupen hebt. En dat ging toch nog sneller dan verwacht. Reeds op zaterdagmiddag sloeg ik de ballen feilloos in gaten en door poortjes.
'Nice Shot!'
'Excellent!'
'Hole in One!'
Ik maakte een gek dansje van plezier en vergat even alle nare ziektes die ik het spel had toegewenst.

## GELIKT

Wat een leuk spel is dit. De personages zijn gezellig, de omgevingen spreken tot de verbeelding. De presentatie is gelikt als Britney Spears, en er valt flink wat te kiezen: Tournament, Target Golf, Ring Shot, de Near Pin Contest, het houdt niet op.
In de Character Match verschijnt telkens weer een nieuw personage om te unlocken en je kunt ook kostuums vrijspelen van Capcom-helden als Chun-Li, Arthur, Apollo Justice en Jill Valentine.
De multiplayer mogelijkheden laten ook weinig te wensen over. Je kunt bijvoorbeeld online golfen of een enkele afstandsbediening doorgeven (optioneel) om met vier vrienden in je huiskamer een parkoers af te werken.
Als je die eerste middag even doorbijt, zul je vast heel lang van dit spel genieten.


Dat wordt weer stofzuigen...

### CONCLUSIE

Dit is niet zo'n laagdrempelig iets voor je moeder of je opa, maar een mooi, veelzijdig en compleet golfspel in de geest van Hot Shots Golf en Mario Golf, maar dan met een unieke besturing.

JURJEN

SCORE 76

Er valt genoeg te doen en te beleven, dus vliegen er zo dertig of veertig uur voorbij.

WE LOVE GOLF
Wii
CAMELOT / CAPCOM / EA
1 - 4 SPELERS
OUT NOW
3+

# SPORTS ISLAND

**Gebundeld of niet, van Wii Sports zijn op moment van schrijven zo'n 25 miljoen exemplaren 'verkocht'. Zo'n megasucces vraagt om een vervolg, maar dat wil Nintendo niet maken. Dus is het niet zo vreemd dat andere ontwikkelaars geld ruiken.**

Wii Sports is leuk, maar na een paar weekjes ben je wel klaar met die vijf sporten. Dan pak je wel een échte game, óf misschien begin je dan wel te verlangen naar meer sporten om zwiepend te besturen.
Voor die laatste categorie gamers komt Hudson met het sportpakket Sports Island.



Curling is zo'n beetje de domste sport die er bestaat. Met uitzondering van de 100 meter droogneuken met versierde lul, natuurlijk.

## HOOGTEPUNT

Curling, dat is leuk gedaan. Het doen denken aan Wii Bowling, en ook een beetje aan knikkeren en sjoelen.
Je moet je schijven met een onderhandse zwiep zo dicht mogelijk bij de roos sjoelen. Als je dat wilt, kun je vervolgens de afstandbediening heen en weer wapperen om het ijs schoon te poetsen. Zodat je schijf nog wat verder glijdt.
Het zal je verbazen hoeveel plezier je aan dit onderdeel kunt beleven. Mits je natuurlijk met twee spelers en een kratje bier speelt.
Curling is hoe dan ook het absolute hoogtepunt van een verder waardeloze hoop minigames.

## DIEPTEPUNT

Vanwege de slechte interpretatie van je bewegingen is Beach Volleyball toch wel het dieptepunt van dit Sports Island. Of nee, dat figuurschaatsen natuurlijk, dat is pas suf. Oh nee, ik weet het al, karten. Ja, karten, dat is het dieptepunt.
Het slaat echt nergens op, dat je met van die domme, nauwelijks bestuurbare wagentjes door die kale omgevingen moet rijden.
Het is misschien leuk voor een labiele kleuter die nog nooit eerder een racegame heeft gezien, maar elk kritisch denkend wezen zal zich door het kart-onderdeel zwaar beledigd voelen.

## VOLMONDIG JA

Als we alle slechte of middelmatige onderdelen van Sports Island verwijderen, blijft Curling over. Dus rest de vraag of alleen het spelletje Curling jouw dertig euro wel waard is.
Het antwoord is een volmondig ja. Tenminste, als ik vanuit mijn eigen behoeften redeneer. Ik heb namelijk iets met curling.
Stel dat ik vast zou zitten op een onbewoond eiland met alleen een ijsbaan. Dan zou ik om de verveling te bestrijden waarschijnlijk de hele dag curling gaan spelen.
Serieus, ik zou de dvd-verzameling van mijn kinderen zelfs met alle liefde ruilen voor een curlingbaan in de tuin. Bumba, Teletubbies, Pokémon, kom ze maar halen.
Maar goed, een dergelijke ruil is mij nog nooit aangeboden. Dus tot die tijd is Curling op de Wii een mooi alternatief. ✪

### CONCLUSIE

[illegible]

JURJEN

SCORE 39

Curling heeft de potentie om tien jaar te blijven boeien. De overige sporten heb je na tien seconden wel gezien.

SPORTS ISLAND
Wii
HUDSON
1 - 4 SUKKELS
OUT NOW
3+

XBOX 360 / PS3 / PC / PS2
››› GESPEELD OP: PLAYSTATION 3

# WALL-E

**In eerste instantie keek Jeroen best wel uit naar Wall-E. Dat vuilnisrobotje sprak hem sowieso wel aan en toen hij enthousiaste verhalen hoorde over de eerste speelsessies, werd het schijfje met het nodige enthousiasme in de gleuf van de PS3 geschoven.**

Had ik maar nooit geluisterd naar al die positieve verhalen rond Wall-E, want de game is gewoon je reinste bagger.
In het begin heb ik me nog wel vermaakt met die vuilnisrobot; beetje rollen door een vervuild landschap, beetje schakelaartjes omzetten om langs obstakels te komen. Je weet wel, van die simpele puzzels waarbij geen hersenactiviteit vereist is.
Die eerste levels waren ook best goed ontworpen met leuke platformactie en geheime doorgangen. Maar al snel wordt het allemaal een stuk platvloerser en voer je dezelfde opdracht tientallen keren uit, steeds op een net iets andere manier, in een net iets andere omgeving, met net iets andere vijanden.



## SPERMADRUPPEL

Gedurende het spel ontmoet je EVE, een vliegende robot die er uitziet






Ben ik hier goed? Ik zou een vrouwtje ontmoeten op de Wall-E-tjes?

als een spermadruppel met oogjes. Dit schepseltje kan ook schieten, en dat zorgt voor de nodige afwisseling.
Het is alleen zo jammer dat je het ding bestuurt met de linker stick en de linker trigger terwijl je knalt met je rechter trigger.
Verder vlieg je met die spermadruppel door ongeïnspireerd ontworpen gangen waarin gewoon niets gebeurt. Je kunt net zo goed naar een laadscherm zitten kijken.

## TROEP, ROMMEL, ZOOI

Na een aardig begin, verzandt het spel in uitermate ondoordachte spelelementen. Zo komt er een moment dat Wall-E een geweer krijgt. Misschien dat het bij de film past maar in deze game past het totaal niet. Het is een stijlbreuk, en is compleet in strijd met wat de game uitstraalt.
Op het moment dat de Wall-E dat geweer krijgt, maakt de ontwikkelaar ook volop misbruik van de situatie door heel gemakkelijk een heel level vol te proppen met vijanden waarop geschoten moet worden. Hierdoor verdwijnt het hele puzzel aspect ineens zomaar uit de spelbeleving.
Eigenlijk is het een schande dat een ontwikkelaar deze troep nog uit durft te geven. Het vuilnisrobotje Wall-E had beter als eerste z'n eigen CD'tje op kunnen ruimen. ✪

### CONCLUSIE

Ontzettend zonde dat een game die zo sterk begint, uiteindelijk als pure bagger moet worden beschouwd.

JEROEN

SCORE 35

Je zult er ongeveer tien uurtjes mee zoet zijn.

WALL-E
XBOX360 / PS3 / PC / PS2
THQ
1 SPELER
OUT NOW
3+

# WAAR IS SPLINTER CELL

JAN ZET Z'N NACHTKIJKER OP

**Grote afwezige op de Ubidays 2008 eerder dit jaar was Splinter Cell: Conviction. Sam Fisher, ooit een van de kroonjuwelen van Ubisoft, lijkt volledig van de radar verdwenen te zijn. Zelfverklaard Splinter Cell deskundige Jan zette zijn nachtkijker op en ging op onderzoek uit.**

Wat is er in hemelsnaam aan de hand? Waar is Splinter Cell: Conviction gebleven? Waarom hebben we al bijna een jaar helemaal niets van die game gehoord? Waarom greep Ubisoft haar eigen show niet aan om de menigte gerust te stellen?
Of is geen bericht goed bericht?

## SAM BOURNE?

Het was mei 2007 toen ik, zenuwachtig als een puber op z'n eerste klasse-avondje, naar Montreal afreisde voor de wereldwijde onthulling van Splinter Cell: Conviction. Was Splinter Cell: Double Agent al een voorzichtig afscheid van de bekende Splinter Cell gameplay, met Conviction wilden de makers het roer compleet omgooien. Sam als voortvluchtige, opgejaagd door zijn voormalige werkgevers en niet langer in het bezit van zijn gadgets en hightech wapens.
Op papier klonk het veelbelovend en de vroege (tech?)demo's waren dat ook, al was duidelijk dat er nog flink aan de gameplay gesleuteld moest worden.
Sam moest het, bij gebrek aan wapens, nu hebben van het omgooien van boekenkasten, het smijten met stoelen en faxapparaten, zich ophouden in de menigte of zich verstoppen onder bureaus. Sam werd meer Jason Bourne en dat beviel me eigenlijk wel.

## LEIPZIG 2007

Het pijnlijke was dat er tussen de vroege build van begin 2007 en de demoversie op de Leipzig Game Convention 2007 geen enkel verschil zat.
Vele omstanders stelden ook kritische vragen over de acties van Sam. Waarom bleef het ingame publiek aan de grond genageld staan toen Sam een laptop stal van iemand in het park? Hoe leuk is het om de hele tijd met dozen en stoeltjes te zeulen om barricades op te werpen zodat belagers je niet kunnen volgen?
Oké, de build op de GC was een hele vroege, maar de persoon die de game aldaar presenteerde, wist zich totaal geen raad met al die kritische vragen. Het was dan ook kort na Leipzig dat Ubisoft aankondigde dat Conviction uitgesteld werd tot Q1 2008. Op zich natuurlijk nog geen reden tot ongerustheid; games worden wel vaker uitgesteld.


Sam werd meer Jason Bourne.

## EIND 2007

Voor de perspremière van EndWar toog ik naar Sjanghai waar ik sprak met Julian Gerighty, Editorial Content Director Shanghai Ubisoft. De man is nauw verbonden geweest met de Splinter Cell franchise en was co-producer voor Double Agent. Over Conviction zei hij mij toen: “Het team dat aan het spel werkt is aangevuld met een aantal veteranen binnen Ubisoft. Ze zijn duidelijk nog aan het zoeken welke kant het op moet met die game. Conviction heeft dan ook nog wel even tijd nodig.”

## NAAR 2009... OF NOG LATER?

Q1 2008 verstreek en van Conviction nog steeds taal noch teken. Toen werd het mei en kwam het Engelse Xbox World 360 Magazine met het bericht dat het spel helemaal terug was naar de tekentafel. Men stelde zelfs dat spelers het


Sam moest het, bij gebrek aan wapens, in Conviction hebben van het omgooien van boekenkasten en het smijten met stoelen en faxapparaten.


Waarom bleef het ingame publiek aan de grond genageld staan toen Sam een laptop stal van iemand in het park?

## SPLINTER CELL IN VOGELVLUCHT

Het eerst deel van Splinter Cell verschijnt in 2002, kent duidelijke invloeden van Thief en Metal Gear Solid, en weet snel grote groepen gamers aan zich te binden. De combinatie van sluipen, fenomenaal stoeien met licht en duisternis en een Tom Clancy verhaal, maken van Splinter Cell meteen een household name. De veelvoud aan coole moves geven de speler het gevoel een superspion te zijn. James Bond kan met pensioen.



### 2004

SC: Pandora Tomorrow verschijnt en perfectioneert de basis die deel 1 legde. De singleplayer is meer Splinter Cell 1½ maar voor het eerst is er een indrukwekkende multiplayer waarin huurlingen het tegen spionnen opnemen.

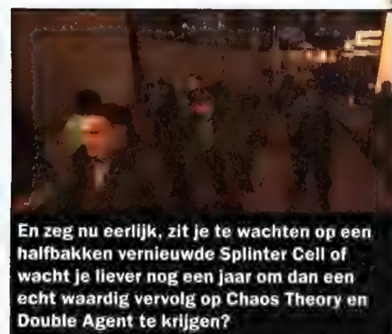


### 2005

SC: Chaos Theory wordt over het algemeen gezien als de beste SC tot op heden. Het spel kent superieure graphics, is harder dan ooit (Sam is lekker in de weer met zijn mes) en huisvest fantastische missies. Het is tevens de eerste SC met formidabele co-op.

# CONVICTION GEBLEVEN?

spel niet voor eind 2009 zouden kunnen spelen.
De reactie van Ubisoft was veelzeggend. Veel meer dan te stellen dat de info "pure speculatie" was, ging men niet. Een beoogde releasedatum werd niet gegeven, nog nieuwe berichtgeving over de stand van zaken van het spel. Alle grote websites namen het bericht over.
Ubisoft had op Ubidays 2008 orde op zaken kunnen stellen, maar alleen de goggles van Sam Fisher waren op het podium te zien tijdens een algemeen praatje over tien jaar Tom Clancy games. Voor de rest was het opnieuw angstvallig stil rond Splinter Cell. Een gemiste kans.



En zeg nu eerlijk, zit je te wachten op een halfbakken vernieuwde Splinter Cell of wacht je liever nog een jaar om dan een echt waardig vervolg op Chaos Theory en Double Agent te krijgen?

## YVES SPREEKT... EEN BEETJE

Niemand minder dan Yves Guillemot, de CEO van Ubisoft, lichtte overigens op een feestje na afloop van diezelfde Ubidays toch een tipje van de sluier op in een informeel gesprekje met mij.
Niet alleen gaf hij glimlachend toe dat Ubisoft maar al te graag Gearbox Software (de makers van Brothers in Arms) had willen overnemen, maar dat de Amerikaanse ontwikkelaar nog steeds de boot afhoudt, tevens zei hij dat Ubisoft "erg voorzichtig om moet gaan met de Splinter Cell franchise". "De Splinter Cell franchise is ons zeer dierbaar er is geen enkele reden om een compleet nieuw deel te snel op de markt te brengen."
Je hoeft natuurlijk geen babyfluisteraar te zijn om te snappen dat Guillemot eigenlijk zegt dat Conviction in oorsprong gewoon niet goed uit de verf kwam en dat de game min of meer gereset is.



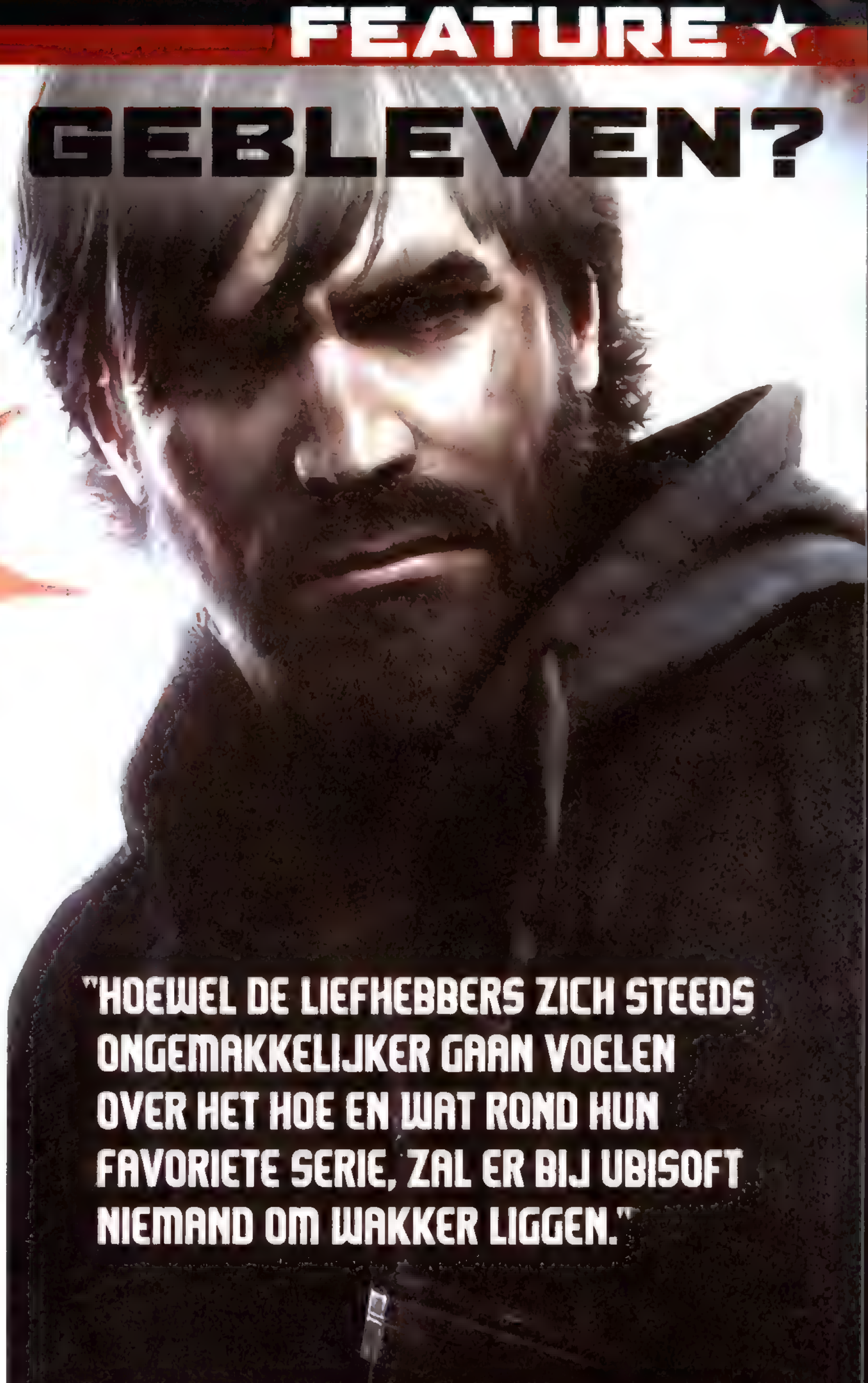
Je hoeft natuurlijk geen babyfluisteraar te zijn om te snappen dat Guillemot eigenlijk zegt dat Conviction in oorsprong gewoon niet goed uit de verf kwam en dat de game min of meer gereset is.

## SAM ZONDER STEM

Alsof alles nog niet genoeg is, kwam Sarcastic Gamer.com (what's in a name) recentelijk met het bericht dat Michael Ironside niet langer de stem doet van Sam Fisher in de aankomende game. Volgens hun bronnen zou Ironside steeds lastiger worden om mee te werken en vroeg hij aan Ubisoft een belachelijk salaris voor de klus.
Ironside heeft inderdaad de reputatie om zelfs voor zijn handtekening op een simpele foto al 25 dollar te vragen [Ideetje Jan? - Ed], maar Sam zonder die herkenbare grommende stem... ik moet er toch even niet aan denken.
Het blijft uiteraard een gerucht, maar wel het zoveelste negatieve met betrekking tot het veelgeplaagde Splinter Cell: Conviction.

## EN NU?

Hoewel de Splinter Cell liefhebbers zich steeds ongemakkelijker gaan voelen over het hoe en wat rond hun favoriete serie, zal er bij Ubisoft niemand om wakker liggen.
Ubisoft boekte vorig jaar enorm goede financiële resultaten en zal het dit jaar - met Prince Of Persia, Far Cry 2, de Games 4 Everyone spellen, Brohters In Arms, EndWar, HAWX, Fallout 3 en Soul Calibur IV - ook niet slecht doen. Een nieuwe Splinter Cell uitbrengen is simpelweg niet noodzakelijk voor het bedrijf, hoe graag de fans dat ook willen.
En zeg nu eerlijk, zit je te wachten op een halfbakken vernieuwde Splinter Cell of wacht je liever nog een jaar om dan een echt waardig vervolg op Chaos Theory en Double Agent te krijgen? Ik kies voor het laatste...



"HOEWEL DE LIEFHEBBERS ZICH STEEDS ONGEMAKKELIJKER GAAN VOELEN OVER HET HOE EN WAT ROND HUN FAVORIETE SERIE, ZAL ER BIJ UBISOFT NIEMAND OM WAKKER LIGGEN."

### REACTIE MICHIEL VERHEIJDT, MARKETING MANAGER UBISOFT NEDERLAND

Uiteraard vroegen we de Ubisoft verantwoordelijke voor Splinter Cell in Nederland ook om zijn commentaar.

"Als grote Splinter Cell fan ben ik de eerste die baalt dat Splinter Cell: Conviction niet binnenkort uitkomt, reikhalzend keek ik uit naar het nieuwe avontuur. Persoonlijk ben ik ook wel stiekem blij dat Sam wat langer investeert in kwaliteit, want ik speel liever een topgame wat later dan een slechte game nu.
Vooralsnog zijn de eerste hints die ik krijg van de Montreal Studio over de nieuwe Splinter Cell heerlijk verrassend en doen me nu nog meer uitkijken naar het nieuwe hoofdstuk van Sam!"

### 2006

In SC: Double Agent zien we Sam geïnfiltreerd bij terroristen. Het jasje is anders, de gameplay is grotendeels hetzelfde gebleven... al bezit Sam wel minder spionagegadgets. De spanning van het spel is nagelbijtend, al is het einde ronduit lachwekkend slecht (de bootscène).



# CHECK DIT EN WORD LID!




## 12 NUMMERS + GRATIS GTA IV SPECIAL VOOR €41,-!

**€15,- KORTING!**

**EXCLUSIEF VOOR ABONNEES!**

HIERMEE KRIJG JE €7,50 KORTING OP GAMES BIJ FREE RECORD SHOP




*** MELD JE AAN VIA WWW.PU.NL/ABONNEREN ***

# OLDSCHOOL OP JE MOBIEL

## EA BRENGT KLASSIEKE GAMES VAN TAITO UIT

Ik klapperde even met mijn oren, het klonk een beetje als rakatak maar het kan ook klapperdeklap zijn geweest, toen ik hoorde dat EA klassieke Taito games naar de mobiel gaat brengen, waaronder in eerste instantie Cooking Mama, Arkanoid, Puzzle Bobble, Space Invaders, Bubble Bobble en Rainbow Island.


Arkanoid

### INTACT

Afgezien van Cooking Mama dat een beetje tegenvalt (zie review elders op deze pagina) was het heerlijk herinneringen ophalen met Space Invaders, Puzzle Bobble en Arkanoid op de mobiel. De graphics zijn een beetje opgespiced maar de ouderwetse gameplay is nog steeds intact, en er gaat nu eenmaal niets boven Aliens knallen in Space Invaders of belletjes laten knappen in Puzzle Bobble, om nog maar te zwijgen over het balletje kaatsen in Arkanoid. Gewoon heerlijk!


Bubble Bobble


Puzzle Bobble

De deal die EA heeft gesloten houdt in dat ze de hele Taito catalogus uit mogen geven, dus mogen we op niet al te lange termijn ook klassiekers als Jungle Hunt, Pop and Pop en natuurlijk the New Zealand Story op de mobiel verwachten. Jongens, wat een mooie tijd gaan we tegemoet.

### ZELF SPELEN?

Indien je ook wilt genieten van deze niet te versmaden oldschool games, kijk dan op T-zones of op je Vodafone portal. Belgen checken het beste Mobistar en Proximus. Heb je een abonnement of Prepaid bij een andere mobiele boer, kijk dan vanaf 1 augustus op wap.eamobile.nl (of .be voor de Belgen) Downloaden is helemaal niet moeilijk en je zit gelukkig niet vast aan een abonnement!

## MaffeMugShot

Hé, is dat niet het kleine robotje WALL-E? Maar waarom zit er een stippellijntje om hem heen? Nou, het is de bedoeling dat je het figuurtje (netjes) uitknipt en er vervolgens een grappige foto van maakt met je mobieltje. Hou daarbij het uitgeknipte figuurtje tussen de telefoon en het te fotograferen slachtoffer/object en druk af!




De winnaar van vorige maand is Sam van Dinther. Hij wint een vette goodie.


Ninja Pinata Kip Vs. Homer Simpson

# GAMES

Alle games zijn getest op de Sony Ericsson W910i. De geteste games en andere zijn te downloaden via wap.powerunlimited.nl of door bijgaande code te SMS-en. Daarbij worden eenmalige kosten in rekening gebracht van 4,50 per game. Je zit dus niet vast aan een abonnement (spellen kunnen per toestel verschillen).

### COOKING MAMA

EA WAP.EAMOBILE.NL (.BE)

Misschien heb je wel eens eerder een Cooking Mama game gespeeld op de DS of de Wii. Als dat zo is, weet je wat je ongeveer kunt verwachten. Inderdaad, koken door middel van een soort minigames als uien snijden of roeren en een beetje kneden.
In deze mobiele variant is 't niet anders. Het werkt op zich naar behoren, hoewel het roeren nogal eens wat problemen oplevert. Dat komt met name doordat je rondjes moet draaien met je pookje (zoals bij de W910i waar we de game op getest hebben).
Ander probleem waar Cooking Mama mee te kampen heeft, is het gebrek aan recepten. Slechts vijf recepten om mee aan de slag te gaan, is wel erg magertjes. Tel daar bij op dat het bereiden van de gerechten ook nog eens erg simpel is en je kunt wel raden dat we een klein beetje aangebrand waren toen we de game speelden.





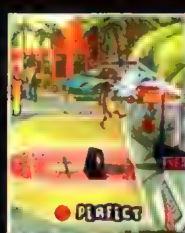

SCORE: 5

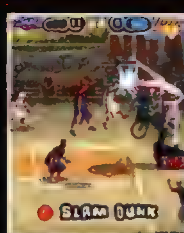
### NBA SMASH

SMS JG<spatie>333104344 naar 4777

GAMELOFT WWW.GAMELOFT.COM

De NBA finales zijn weliswaar voorbij, maar dat betekent niet dat de NBA fans zich hoeven te vervelen want wat bedacht Gameloft? Juist, een NBA Jam-achtige game waarmee we ons best vermaakt hebben.
Met een simpele knopbesturing kun je je spelers over het veld bewegen. Waarbij je de 5-toets gebruikt voor passes en de 0-toets om te schieten én te dunken!
Dunken en schieten werkt een beetje hetzelfde. Je houdt namelijk de knop ingedrukt en laat pas los wanneer, voor het schieten, de bal groen kleurt. Bij het dunken worden de bewegingen in slow motion in beeld gebracht waarna er een balkje op je scherm verschijnt. Je houdt de 0-knop ingedrukt om hem pas los te laten als het balkje in het groen is. Simpel, maar oh zo doeltreffend wanneer je de bal door het netje ramt.




SCORE: 8

## DOWNLOAD DE COVER ALS WALLPAPER




Ga naar wap.powerunlimited.nl via je browser en haal die gratis wallpaper op. Iedere maand tref je hier de nieuwste cover aan.

# DOWNLOADABLE GAMES

**Iedere maand verschijnen er wel een paar klassiekers op de online marktplaats van de verschillende platformen. Middels deze maandelijkse rubriek proberen we jullie op de hoogte te houden, welke extreem toffe shit (5 sterren), gore bagger (1 ster) en alles daar tussenin, je daar kunt aantreffen voor jouw spelcomputer(s).**

## ALEX KIDD IN MIRACLE WORLD

WII-VIRTUAL CONSOLE

Het eerste, bekendste en misschien wel beste spel van Alex Kidd heet Miracle World, dat in 1986 voor het Master System verscheen.
In 1986 was het nog normaal om telkens weer vanaf level één te beginnen, en omdat je geen continues kunt gebruiken, helpt de indirecte save-functie van de Wii anno 2008 hier ook niet tegen. Andere anachronistische nukken zijn een gebrek aan evenwicht tussen moeilijke en gemakkelijke stukken, en een zekere willekeurigheidsfactor. Je kunt bijvoorbeeld bij de eerste eindbaas stranden door drie keer een potje steen-papier-schaar te verliezen. Tja.
Je komt heus ook wel wat interessante passages tegen, maar al met al is dit een vrij middelmatig spelletje. Allerminst verbazingwekkend dus, dat deze Alex door Sonic bruut van de troon werd gestoten.





500 WII PUNTEN SPELERS 1 SCORE

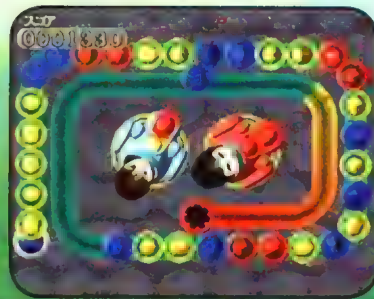


## ACTIONLOOP TWIST

WII VIRTUAL CONSOLE

In de zomer van 2006 hebben we heel wat ballen gezwiept in Actionloop voor de DS. Het principe - zwiep de middenballetjes tegen de opdringerige rij buitenballetjes om gelijke kleuren te laten verdwijnen - is dan ook even briljant als verslavend.
Op de Wii wordt dit keer niet gezwiept maar gedraaid en geknald. Je draait de afstandsbediening om het ballenkanon van je Mii-personage te richten, en vervolgens knal je met de A-knop de middenbal tegen de buitenballetjes. Voor het eerst kun je ook balletjes met een lobje over andere ballen schieten. Een ander nieuwigheidje is de mogelijkheid om met twee tot vier spelers tegelijk competitief of samenwerkend te ballenknallen.
De game is voorzien van fijne menu's, redelijk veel speltypen, aanstekelijke muziek en een hoogwaardige afwerking. Een beste ballenknaller dus!





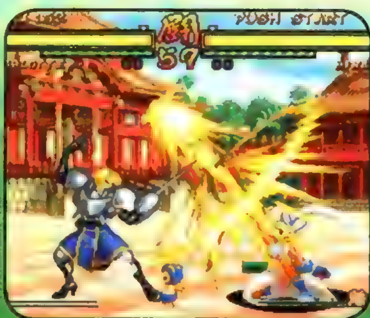
1000 WII PUNTEN SPELERS 1 - 4 SCORE

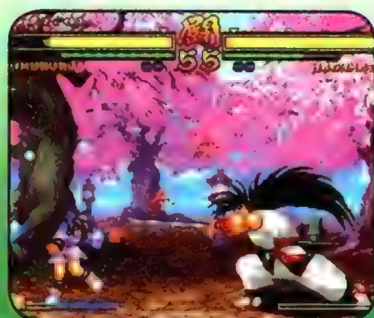


## SAMURAI SHODOWN

WII-VIRTUAL CONSOLE

Dit is net zo'n spel als Streetfighter II, maar dan in middeleeuws-Japanse omgevingen, met wat grotere personages. En er zitten ook wapens in het spel, wat hier en daar wel eens resulteert in een bloedfonteintje.
Verder doe je de dingen die je ook in Streetfighter II doet. Zoals het uitdelen van lichte en harde trappen en stoten, of je er tegen beschermen door naar achteren te lopen.
De nadruk ligt wat meer op snelle aanvallen vanaf precies de juiste afstand, en wat minder op inspringende trappen en korte combo's, als we de vergelijking met Streetfighter II nog even doorzetten.
Samurai Shodown was in 1993 het neusje van de zalm op vechtspellengebied en deed voor de Neo Geo wat Halo deed voor de Xbox. Samen met Streetfighter II en Mortal Kombat II, is dit nog steeds een van de beste 'old school'-vechtspellen die je kunt spelen.





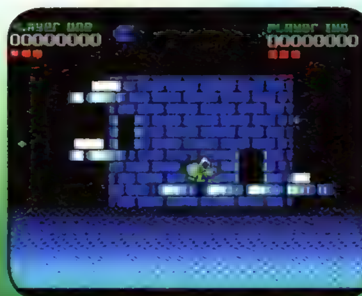
900 WII PUNTEN SPELERS 1 - 2 SCORE



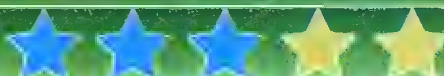
## NEBULUS

Wii-VIRTUAL CONSOLE

Jij bent Pogo, een kikkerachtig monstertje dat rondom acht cilindervormige torens moet lopen. Die torens zijn plots op zee verschenen, dus wil je ze vernietigen. Op de top van elke toren bevindt zich een vernietigingsmechanisme, da's handig.
Je moet langs allerlei trapjes, deurtjes, liftjes en platformen steeds hoger langs de torens omhoog klimmen, waarbij je natuurlijk wordt lastiggevallen door allerhande gekke beestjes en projectielen. Soms lijkt het alsof de weg 'doodloopt', en moet je een beetje puzzelen om toch weer een stukje hoger te komen.
Door plotseling wegvallende tegels en andere gemenigheidjes kent dit spel een hoog 'trial & error-gehalte', maar dat doet weinig af aan de fascinerende werking ervan.




**500** Wii POINTS — **SPELERS 1** — **SCORE**



## PENNY ARCADE: ON THE RAIN-SLICK PRECIPICE OF DARKNESS - EPISODE 1

XBOX LIVE ARCADE

Een hele mond vol voor een sidescrolling (niet echt 3D) traditionele RPG. Het is dus een kwestie van op de A-toets drukken om dingen te inspecteren, met anderen te praten en interactieve objecten te activeren. Ook de gevechten zijn zoals je verwacht. Niet echt random, want je ziet de tegenstanders, maar je bent verplicht de gevechten aan te gaan. Die knokpartijen zijn dan ook nog eens menugestuurd en tja... dat kennen we nu wel. Daar komt bij dat de game, van de bekende webcomic, er vreemde keuzes op nahoudt. Zoals handmatig een personage activeren tijdens een gevecht, iets dat werkelijk onnodig is en erg irritant. Verder zit de game vol met even oeverloze als humorloze gesprekjes.
Nee, de mannen achter Penny Arcade kunnen het beter houden bij hun stripjes. Die zijn namelijk wel leuk.



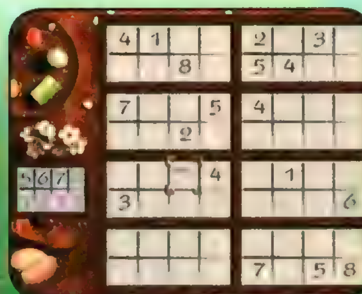
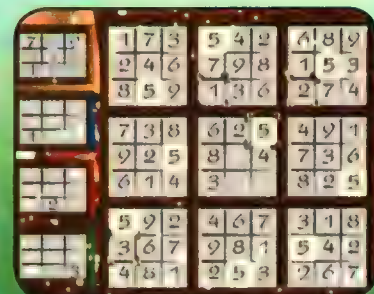

**1600** MS POINTS — **SPELERS 1** — **SCORE**



## BOKU SUDOKU

XBOX LIVE ARCADE

Tja, wat moeten wij je nu nog vertellen over Sudoku? Behalve dan dat Boku Sudoku je de keuze geeft of je met vlakken van 12 bij 12, 6 bij 6 of gewoon traditioneel 9 bij 9 wilt werken.
Bij een 12 bij 12 Sudoku moet je naast de negen cijfers ook de drie letters A, B en C in de vakjes zien te krijgen. Dat is even wennen en ook een stukkie moeilijker.
Maar ja, bij dit soort spelletjes hebben we vaak het gevoel: waarom zou je dit op je Xbox 360 spelen terwijl je het ook gewoon dagelijks in de krant kunt doen? Dat is natuurlijk los van het feit dat wij ook liever Gears of War spelen dan Sudoku, en iets zegt ons dat jullie dat ook doen.
Boku Sudoku is niet slecht maar gewoon niet erg interessant voor jullie.

**800** MS POINTS — **SPELERS 1 - 4** — **SCORE**



## NINJA COMBAT

Wii-VIRTUAL CONSOLE

Ninja Combat. Mmm... die naam voorspelt weinig goeds. Maar oké, Ninja's zijn cool, dus toch maar gedownload die game.
Daar kregen we al snel spijt van. Om te beginnen bestuur je in dit zijwaarts scrollende loop-en-vechtspel geen Ninja maar een ouwe rocker in een rood of blauw pak. Welke kleur je ook kiest, je poppetje loopt alsof zijn broek is volgescheten.
Om een of andere reden kan die ouwe rocker ook nog eens rode ballen uit zijn oksels schieten. Die rode ballen gebruik je om de Ninja's die in beeld springen of schuifelen overhoop te knallen. Je kunt ook slagwapens oppakken, maar eigenlijk heeft een man die rode ballen uit zijn oksels kan schieten geen slagwapens nodig.
Net zo min als jij dit slecht getekende en inspiratieloze vechtspel nodig hebt.




**900** Wii POINTS — **SPELERS 1** — **SCORE**



## COLOFON

**POWER UNLIMITED**
HUB uitgevers

**HOOFDREDACTEUR** Niels Roodenburg
**ADJUNCT HOOFDREDACTEUR** Jeroen Roding
**EINDREDACTEUR** Ed Wiggemans
**REDACTIE** Jan-Johan Belderok, Steven Saunders, Wouter Brugge, Maarten Blonk, Jan Meyroos, Jurjen Tiersma, Muriëlle Woudenberg
**REDACTIE-ADRES** Power Unlimited, Postbus 1913, 2003 BA Haarlem
**INTERNET** www.pu.nl
**VORMGEVING** M2Industries, Amsterdam
**ILLUSTRATIES** Jordi Peters
**MARKETING** Jackie Bekouw, Daniël Hendrikse, Veronique de Groot
**UITGEVER** Martin Smelt
**DIRECTIE** Wouter Hendrikse, Richard Mul, Hans Nusselder
**ADVERTENTIES AANLEVEREN**
Mirella van der Willik, m.vd.willik@hub.nl, tel. 023 543 00 21
**ACCOUNT MANAGERS** Ivo Meijer, Pim Versteijne, Janet Robben, Jeremy Noa, Rocky Wilson
**COMMERCIEEL MANAGER** Danny Francken
**ABONNEMENTENADMINISTRATIE** Ingrid van der Aar, Tanja Ekel
**DRUK** Roto Smeets Utrecht

**Abonnementen**
Abonneren kan via de website www. pu .nl
Power Unlimited verschijnt 12 maal per jaar en kost voor één jaar € 41,40. Een abonnement wordt alleen in Nederland en België toegezonden en wordt automatisch verlengd voor eenzelfde periode, tenzij je uiterlijk twee maanden voor vervaldatum schriftelijk opzegt.
Verhuisberichten en bezorgklachten kunnen doorgegeven via de website of per mail. Ook vragen over het abonnement graag mailen aan abonnementen@hub.nl. Schrijven naar HUB Uitgevers, postbus 3389, 2001 DJ Haarlem, of faxen: 023 - 5451843.
Op werkdagen kun je ook bellen tussen 10 en 14 uur naar tel. nr 023 - 5364401.

**Privacy** Wij nemen je gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer op in een gegevensbestand. De verwerking van je gegevens is aangemeld bij het College Bescherming Persoonsgegevens in Den Haag door HUB Uitgevers b.v., de verantwoordelijke voor je gegevens. Je gegevens worden gebruikt voor de uitvoering van met jou gesloten overeenkomsten, zoals de abonnementenadministratie.
Daarnaast kunnen wij je gegevens gebruiken om je op de hoogte te houden van interessante informatie en/of aanbiedingen. Jouw gegevens kunnen aan door ons zorgvuldig geselecteerde partijen ter beschikking worden gesteld.
Je gegevens kunnen, samen met hun informatie over jou, worden geanalyseerd om de aanbiedingen en/of informatie zoveel mogelijk op je interesses af te stemmen.
Je kunt bij het opgeven van je gegevens bezwaar maken tegen beschikbaarheidstelling van je gegevens aan derden. Ook kun je je eigen gegevens opvragen en verzoeken ze te corrigeren of te verwijderen. Stuur hiertoe een kaartje aan HUB Uitgevers, t.a.v. de Abonnementenadministratie, Postbus 3389, 2001 DJ Haarlem

HUB UITGEVERS

HOI 2007 PRINT


## TO DO LIST

- NA DE E3 KUNNEN WE ONS DAN EINDELIJK EEN COMPLEET BEELD VORMEN VAN HETGEEN WE TIJDENS DE FEESTDAGEN KUNNEN VERWACHTEN IN DE WINKELS. WE ZIJN REUZE BENIEUWD!
- ER ACHTER PROBEREN TE KOMEN WANNEER DE STRATEGIEOORLOG PRECIES ZAL UITBREKEN. WANT WANNEER LIGT DE NIEUWE COMMAND & CONQUER RED ALERT 3 IN DE WINKELS EN WANNEER STARCRAFT 2?
- HOPELIJK EVEN MET FORZA 3 DE BAAN OP GAAN. NA GRID WETEN WE WAT WE TOF VINDEN EN WE ZIJN BENIEUWD HOE MICROSOFT DAAROP REAGEERT.
- LEKKER EEN POTJE VERBRANDEN IN DE ZON, GOED SLAPEN EN ETEN, EN NIET MEER DAN EEN UURTJE PER DAG GAMEN OP DE HANDHELD.
- ZE MOETEN ER ZO LANGZAMERHAND TOCH AANKOMEN, DE NIEUWE FOOTIES. WANT WE ZIJN NU WEL EEN BEETJE UITGEKEKEN OP BARCELONA EN MANCHESTER UNITED.
- DE OLYMPISCHE SPELEN KIJKEN OP TV. ZAL VAST BOEIENDER WORDEN DAN DE GAME.
- RESIDENT EVIL 5 SPELEN OP DE E3. JJ HEEFT ZICH VOORGENOMEN DAT ALS DAT NIET LUKT, HIJ ZELF EVIL GAAT DOEN. EN DAT WILLEN DIE KLEINE JAPANNERTJES NIET MEEMAKEN.

## ACHTERAF IS 'T MAKKELIJK LULLEN

★ Dat Call of Duty 4 een van de meest vette games van het afgelopen jaar was, dat zal niemand ontkennen. En dat er op de PC met een goede server 64 man in één map passen, is ook een hele prestatie. Maar je krijgt er wel bijkans epilepsie van, zo bleek op de PU Party, toen we met z'n veertigen tegelijk op elkaar gingen knallen. Je bent dan echt nergens meer veilig…

★ Het is niet te hopen dat onze atleten het in Beijing net zo goed doen als in de game, want dan eindigen we in het klassement nog achter de Tofu Eilanden.

★ JJ had de afgelopen maand echt een toptijd. Maarliefst vijf games gingen over sport. Jammer alleen dat ze ook bijna alle vijf kut waren.

★ Het is wel knap dat als je een game maakt over de Hulk, dat je die dan zo nep in elkaar zet dat je als reviewer inderdaad groen van ellende wordt als je het speelt.



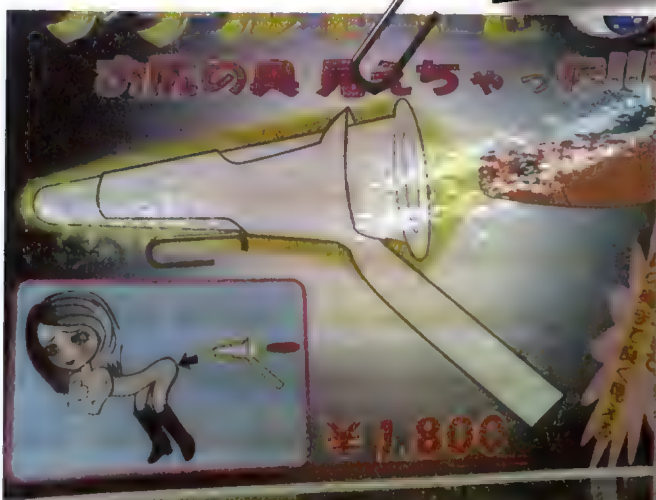


**ANTWOORDEN PU QUIZ PAG. 83**
1D 2A 3B 4C 5D 6C 7A 8A

## "LEUKSTE" NIET GEPLAATSTE BIJSCHRIFT




Het Nederlands team speelde tegen Rusland inderdaad als een stel pluizige poppetjes die je cadeau krijgt bij een gezinspak toiletrollen.




## SIGAAR(S)

Vorige maand was Jeroen in Japan langs bij Sega. Tientallen, nee honderden foto's had hij in een mapje geplaatst, en zo konden we een mooie keuze maken voor bij het artikel.
Tijdens Jeroen's vakantie troffen we echter op het privé-gedeelte van z'n PC (moet je maar niet op vakantie gaan) nóg een mapje aan met foto's gemaakt in Japan.
De meeste zijn niet voor publicatie geschikt maar als een lezer ons kan vertellen wat hier precies voor 1800 yen te koop wordt aangeboden, horen wij het graag.
Ed vermoedt dat het iets te maken heeft met de bizarre Japanse gewoonte om sigaren anaal te roken…

## WAAR WAS DE REDACTIE DEZE MAAND MEE BEZIG?

**10%** Juichen om Oranje.

**10%** Huilen om Oranje.

**5%** Rusland uit FIFA en Pro Evo proberen te deleten.

**9%** Cutscenes proberen door te klikken in Metal Gear Solid 4.

**11%** Speculeren over wat Nintendo allemaal bekend gaat maken op de E3.

**7%** JJ voor de tachtigste keer horen vertellen dat ie niet één potje FIFA heeft verloren op de PU-party.

**10%** Eindelijk eens naar Schiphol gaan zonder dat het een perstrip betreft.

**7%** Ons verbazen over het ongekende niveau van sommige deelnemers aan de WCG.

**12%** Smeken en bidden dat Fallout 3 nog dit jaar zal uitkomen.

**8%** De preview van Soul Calibur IV spelen en weer merken hoe fijn het is om elkaar met stokken tot pulp te rammen.

**10%** Internet afstruinen op zoek naar goedkope vliegtickets naar een zonnig oord.

- JJ, WOUTER: JULLIE TICKETS VOOR DE E3 LIGGEN KLAAR.
- HEY JAN, SPO(O)R(E) JE WEL?
- WAT? WAT IS ER MET SAINTS ROW 2? WE ZOEKEN HET UIT.
- WAT IS BETER: DE WESTERSE RPG OF TOCH DE JAPANSE...
- STEVEN, VERTEL ONS NOG EEN KEER OVER DIABLO 3.
- WIE HEEFT ER ZIN IN EEN GAME MET EEN GEHEIM AGENT IN DE HOOFDROL?
- JONGENS, WAT MOETEN WE TOCH MET AL DIE RARE DS GAMES?
- HEEFT IEMAND DE TOO HUMAN DISC GEZIEN?
- JURJEN, WE HEBBEN NOG EEN LEUKE PUZZELAAR VOOR JE. ECHOGROME OFZO...

- ALLES ONDER VOORBEHOUD NATUURLIJK -

**PU 177 LIGT 22 AUGUSTUS IN DE WINKELS**

## CHICK VAN DE MAAND

ALS JE EEN GAME ALS SOUL CALIBUR BESPREEKT, IS DE KEUZE UIT VROUWELIJK SCHOON VOOR DEZE RUBRIEK ENORM GROOT. OP HET ARTWORK OP DIE PAGINA'S STAAN DAN OOK AL MEERDERE PROMINENTE... UUUH... KANDIDATEN.
WIJ KOZEN VOOR EEN PITTIGE DAME DIE JE NOG NIET BENT TEGENGEKOMEN IN DIT NUMMER: DE EVEN GEVAARLIJKE ALS ONWEERSTAANBARE SEONG MI-NA. DAAR WILLEN WE 'S OCHTENDS WEL EENS EEN LOEMPIAATJE MEE ETEN.

## SCHIJTGAME VAN DE MAAND

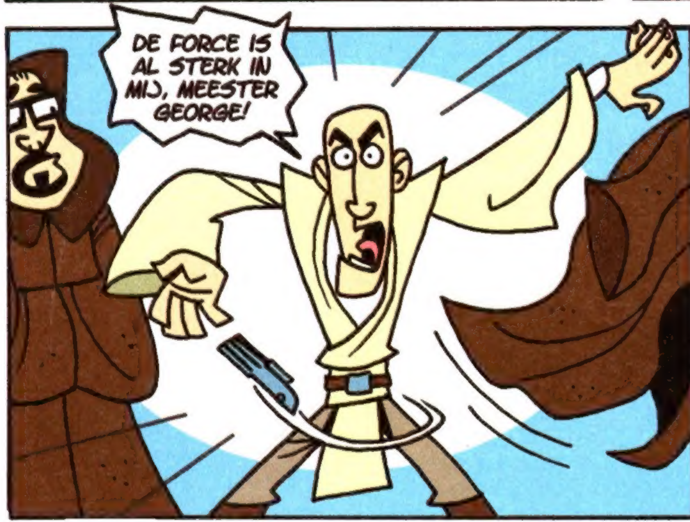
BEIJING 2008
"BAH, DIT IS ONGEVEER NET ZO LEUK ALS SCHIJTEN OP EEN NATTE KRANT!"




GENTLEMEN, WELKOM OP MIJN RANCH...
SKYWALKER RANCH

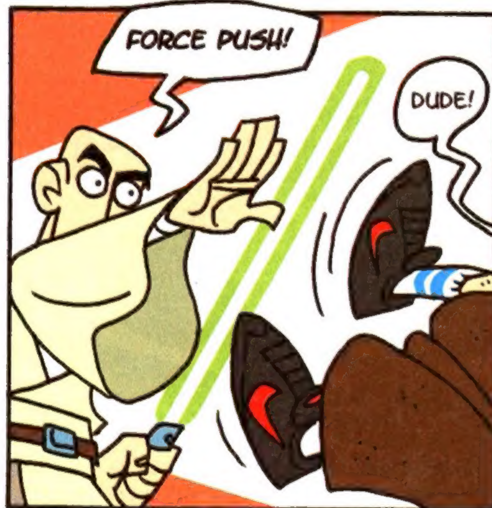

...I'M GEORGE EN IK ZAL JULLIE ALLES LEREN OVER HET ECHTE JEDI LEVEN.


WIL DE EERSTE NAAR VOREN KOMEN... JAN MAYROSE?

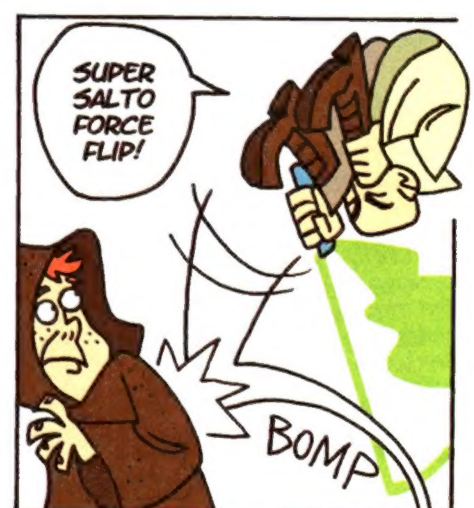

DE FORCE IS AL STERK IN MIJ, MEESTER GEORGE!

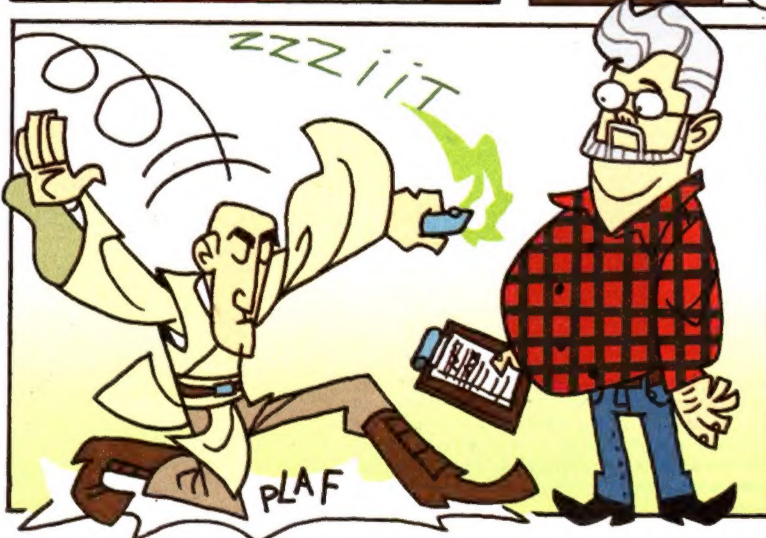

KAZIEW!


VRWÖÖP
PAK AAN, SITH GETEISEM!


FORCE PUSH!
DUDE!


ZEG, HEB JIJ EIGENLIJK WEL EEN UITNODIGING?
DIE HEB IK NIET NODIG.
DIE HEB JIJ NIET NODIG...


SUPER SALTO FORCE FLIP!
BOMP


ZZZIIIT
PLAF


EEHH JA... IMPRESSIVE, MAAR IK WILDE JE ALLEEN VRAGEN OF JE EVEN VOOR 'T BLAUWE SCHERM WIL GAAN STAAN.
!
DOEN WE ALLEMAAL MET DE COMPUTER, JOH